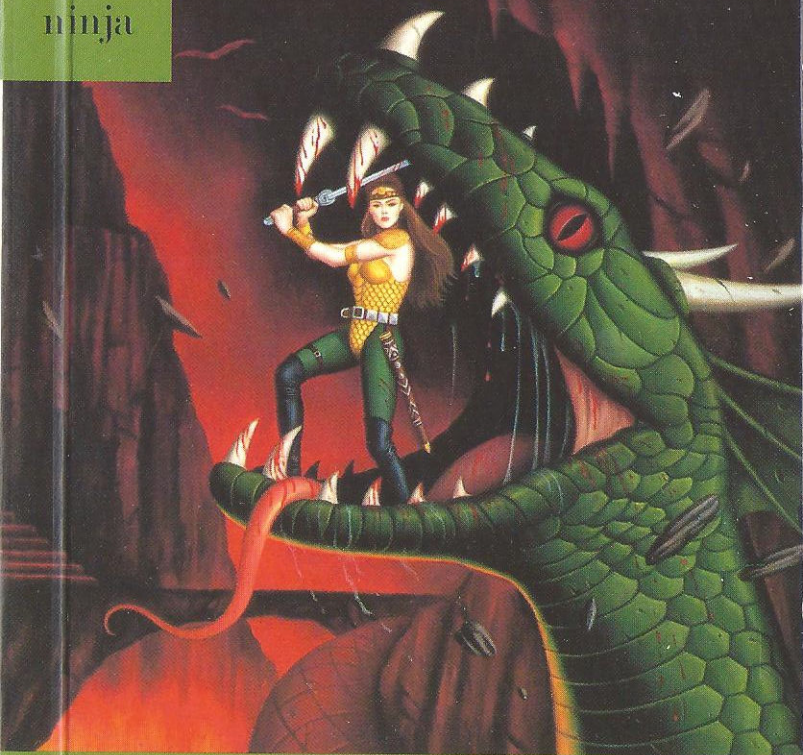
6

INFERNO!

ninja

SMITH - THOMSON

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-477-6
Titolo originale: «The Way of the Tiger - Inferno!»
Prima edizione: Hodder & Stoughton, 1987

via San Francesco, 62 Tel. 040/772376 - 772106 Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

INFERNO!

SMITH - THOMSON

illustrato da Bob Harvey
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

Pugni	0							
Calci	0							
Atterramenti	0							
Fortuna	0							

SHURIKEN

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Energia Interiore	5							

Resistenza: 20

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

NOTE

OGGETTI SPECIALI

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

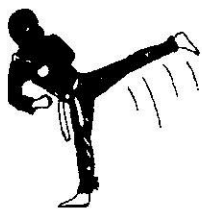
Nome:
Resistenza:
Difesa:

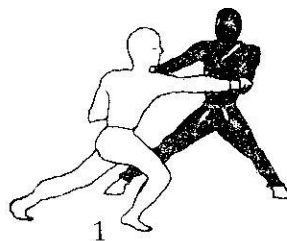
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

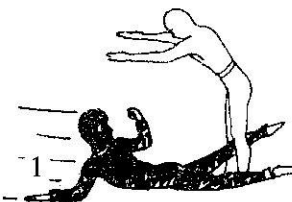
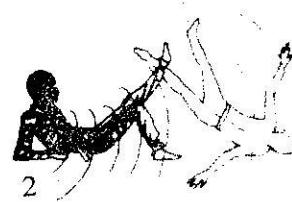
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del Cavallo Alato

Calcio della Tigre che Salta

1

2

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

1

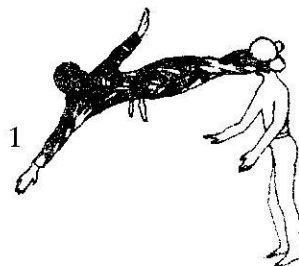
2

Atterramento a Mulinello

1

2

Coda di Drago

1

2

Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente del Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate e i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia nella speranza che i monaci si prendessero cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi.
Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia.
Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni ai monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano e il più potente di tutti, Naijishi, Gran

Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato e addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.
Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo ad imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.
Fin da piccolo sei rimasto per interminabili ore appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce e agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra.
Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando subdoli trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché amavi Naijishi come se fosse tuo padre. Avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte... E quel giorno è finalmente arrivato! Hai ucciso Yaemon e sei venuto a conoscenza del tuo alto lignaggio. Ora sei il Re della Città di Irsmuncast.
Ti sei attorniato di consiglieri e hai promulgato molte leggi, alcune delle quali non hanno riscosso molto successo fra il popolo. Grazie ai tuoi sforzi sei riuscito

a governare la città e a neutralizzare le fazioni nemiche che agitavano gli animi della gente, fino al giorno in cui Irsmuncast non è diventata il bersaglio di violenti attacchi. Non a caso la città è stata chiamata Irsmuncast sull'Edge, ovvero la Frontiera, perché si trova a ridosso del confine orientale del Manmarch, le terre degli uomini. Ogni volta che le orde di malvagi provenienti dalle Budella di Orb, oltre il grande Rift, si calano sulla città, Irsmuncast rischia di venire saccheggiata e la sua gente di essere ridotta in schiavitù. Questo è già successo poco dopo la tua ascesa al trono. L'esercito è riuscito a ricacciare quell'orda, ma Kwon il Redentore ti ha invitato a partire alla ricerca del Globo e dello Scettro che da sempre sono gli emblemi della tua famiglia. Hai portato a termine la missione con successo e, non appena toccato lo Scettro, sei stato trasportato magicamente sulla sommità del torrione del tuo Palazzo. Ma una scena raccapricciante ti attendeva: dense volute di fumo si levavano dalle case incendiate e rase al suolo dalle orde di malvagi del Rift. Hai condotto le tue forze in una colossale guerra contro le forze del male e hai avuto la meglio nella battaglia finale. Il tuo arcinemico, Honoric, e la tremenda legione della Spada di Doom sono stati annientati, e le creature del Rift sono tornate strisciando alla loro fortezza sotterranea, lontano dalla terra degli uomini e dalla luce del sole: ma esse non ti hanno dimenticato.

PACE NEL MANMARCH

In occasione del tuo trionfale ritorno in città, le strade di Irsmuncast sono state cosparse di fiori. La tua vittoria contro Honoric e la Legione della Spada di Doom ha fatto di te il beniamino della gente. I mesi successivi la vittoria sono stati tra i più felici della tua vita: sei il Signore Supremo, e in quanto tale non sei mai libero da preoccupazioni, ma ora sul tuo regno vige la pace, sia all'interno che all'esterno delle mura della città. Le forze nemiche si sono per la maggior parte date alla fuga alla notizia della disfatta di Honoric e non ci sono state più rappresaglie da parte del Rift, il baratro che gli uomini chiamano le Budella di Orb. I tuoi amici Glaivas il Ranger e il Paladino Dorè le Jeune hanno stretto amicizia tra loro durante le celebrazioni e, forse un po' sconsideratamente, Glaivas si è lasciato persuadere ad accompagnare Dorè in una spedizione punitiva nel Rift. Sono partiti quasi un mese fa e oggi, primo giorno del Pantheos, dovrebbero essere di ritorno a corte, dove sono attesi da un momento all'altro.
Gwyneth, la Signora della Forza delle vergini dello scudo di Dama, continua a occuparsi del rispetto delle leggi e dell'esercito con l'efficienza che le è propria, e il Demagogo ti ha convinto ad attuare una serie di nuove costruzioni che, a quanto spera, porteranno un certo rinnovamento in città. Il Tesoro è vuoto, e tu hai dovuto fare dei prestiti per pagare i familiari delle vittime di guerra, ma la gente è felice. I tuoi alleati

sono venuti a portarti dei doni, segno che essi contano sulla tua alleanza in caso dovessero subire attacchi. Al momento tutto fila liscio, ma col passar dei giorni cominci ad avvertire un certo disagio.

REGOLE SPECIALI PER QUESTO LIBRO

Se non hai mai letto, o non hai portato a termine con successo il quinto libro della serie "Ninja", intitolato *Guerriero!*, devi affrontare questa avventura solo con l'equipaggiamento descritto più avanti.
Se invece hai portato a termine l'avventura con successo, adesso puoi trasferire le caratteristiche dal Foglio d'Identità del quinto volume al nuovo Foglio d'Identità. Recuperi cinque Shuriken, la tua Resistenza e la Forza Interiore. Puoi portare con te anche gli oggetti speciali che hai trovato finora e non dimenticarti di riportare anche i punteggi dei Modificatori.
Potresti anche aver arricchito le tue conoscenze in modo straordinario grazie al Gran Maestro dell'Alba che ti ha insegnato una di queste due facoltà superiori:

SHIN-REN o Allenamento del Cuore: è una facoltà acquisita pazientemente durante numerose settimane di addestramento nelle colline dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Là hai imparato il controllo rigoroso delle tue emozioni. Puoi camminare sui carboni ardenti senza emettere un gemito, riesci a sopportare il caldo, il freddo, il vento, la pioggia, la fame, la sete e il dolore senza battere ciglio. Sei in grado di "leggere" il cuore degli uomini come se fosse un libro aperto e hai imparato a interpretare il linguaggio dei gesti, a decifrare lo sguardo e il modo di respirare di una persona. Sei in grado di interpretare una situazione al primo colpo d'occhio e di reagire nel modo più adeguato.

YUBI-JUTSU o Controllo dei Centri Nervosi: hai imparato a tramortire o uccidere un avversario colpendone i centri nervosi, facoltà indispensabile quando devi affrontare molti avversari contemporaneamente, oppure un nemico feroce. Conosci il corpo umano nei più piccoli particolari, sai dove si trovano i punti più deboli, laddove un colpo preciso può stordire o addirittura uccidere.

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Le Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità

di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni e atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prendere nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

Dadi alternativi

Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni

Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra dal suo totale di **Resistenza.** Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2.* Lancia soltanto il numero di dadi che ti viene richiesto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di Resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

Modificatore Pugni

Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore

uguale a 0 - come puoi vedere sul Foglio d'Identità -; però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci
I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

Atterramenti
Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate
In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante il combattimento, se vieni colpito, puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di

Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

Energia Interiore

Mediante la meditazione, e un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono i blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

Fortuna

La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale va da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito. Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro

caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrala sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

Shurikenjitsu
Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli a una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può capitare che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
Questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, sviluppando così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco e il metabolismo con la sola forza della volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti, e divincolarsi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua a "O" e soffiando, la freccia può essere lanciata a una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli,

cassetti, ecc. Un Ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato a individuare trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

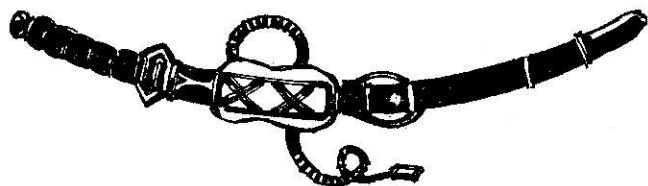
Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grappini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume Ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto da alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, altre due vengono avvolte intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Pesceragno
Dopo averlo essiccato sotto il sole e affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette di eliminare qualsiasi animale da guardia.

Sangue di Nil
Avrai con te una dose del veleno più mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

Con queste abilità e armi a tua disposizione, ora sei in grado di intraprendere un'altra avventura della serie "Ninja". Buona fortuna!

AVVERTENZA

Non applicare, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo di diversi clan.
I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

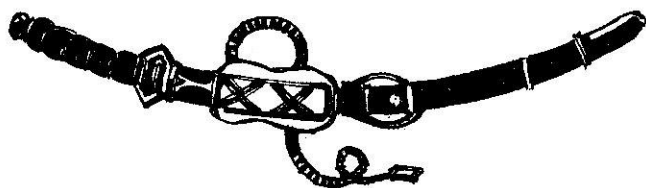
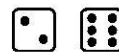
Il quinto giorno dopo il Pantheos, La Signora della Forza Gwyneth ti chiede un'udienza, che le concedi molto volentieri. Appare addirittura più inflessibile del solito, e le labbra strette le conferiscono un'aria risoluta. «Abbiamo visite dal Rift».

«Glaivas? Doré?» le chiedi con impazienza, ma le tue speranze vengono subito infrante.

«No, su di loro ancora nessuna notizia. Le notizie che abbiamo sono del tutto inattese: si tratta del ritorno di una nemica della città... una traditrice». Dalle sue parole traspare un mal celato disprezzo; sai che Gwyneth odia a tal punto una sola donna, Foxglove, la bellissima cortigiana a capo dell'Ordine del Loto Giallo, gli informatori segreti del regno del malvagio Usurpatore. Fai presente a Gwyneth che non avete le prove che Foxglove abbia venduto la città a Shadazar e alle forze malvagie del Rift.

«E che bisogno abbiamo di prove? Dov'era lei quando gli Orchi e gli Elfi Oscuri uniti ai loro Troll invasero la città? Dileguata... sparita... *puff*... volatilizzata. *Bah*! Nelle Budella di Orb, probabilmente!» Vai all'**11**.

2

Il tunnel prosegue per circa mezzo chilometro prima che si vedano segni di anima viva. La Torcia di Lumen, in realtà un manufatto magico creato da uno degli stregoni più abili di tuo padre, ora sembra un braciere qualsiasi. La sua luce illumina un piccolo Orco, sgradevole d'aspetto, che da un po' sta avanzando verso di te sotto un carico di fascine. Si addossa al fianco

della caverna per lasciarti passare e poi se ne va per la sua strada. Vai al **52**.

3

Le versi l'antidoto in gola, ma passa abbastanza tempo prima che siano evidenti i primi segni che Cassandra si sta riprendendo. Infatti la donna ti ha imbrogliato, aspettando di rimettersi in forze per poi sgattaiolare via e lanciare il grido d'allarme agli Orchi. La sua flessuosa agilità è stupefacente e la spada appare tra le sue mani come per magia. Inizi a combattere, ma gli Orchi ti arrivano addosso a frotte, impedendoti una reazione veloce, e Cassandra riesce a stenderti al suolo. Vieni legato alla svelta mentre Cassandra ti guarda con malvagia soddisfazione e poi lascia l'accampamento per andare a ordire in pace le sue sinistre trame. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **331**; altrimenti, vai al **171**.

4

Passando davanti a una piccola alcova, l'occhio attento di Eris nota uno strano samovar con dei grandi zaffiri incastonati. Misura circa sessanta centimetri d'altezza ed è d'oro massiccio. Lo prende in mano e lo esamina, ammirandone la bellezza, ma non trova in esso nulla di magico. Gli Avventurieri se lo passano di mano in mano e infine il preziosissimo oggetto viene offerto anche a te. Lo rifiuti e prosegui (vai al **164**), o gli dai un'occhiata (vai al **64**)?

5

Gwyneth borbotta qualcosa a proposito della polmonite e dell'umidità presente nella torre senza finestre del torrione del Palazzo, ma subito si congeda e torna al tempio. Sprofondi nei tuoi pensieri, ponderando sulle sorti del tuo amico Glaivas. Se non fosse stato per lui probabilmente ora non saresti Signore Supremo della città, d'altro canto portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre entrambi al più grave dei pericoli. Se decidi di provare a salvare Glaivas, vai al **353**. Se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

6

Il giavellotto dalla testa di serpente d'argento ti colpisce al braccio: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ora è lo spadaccino ad attaccare. Punta al tuo cuore la spada, che è incantata e ha la capacità di trovare magicamente il bersaglio. Tenta di parare il colpo: la tua Difesa è 6. Se ce la fai, vai al **26**; altrimenti, vai al **46**.

7

La strada serpeggia verso il basso, zigzagando lungo la parete del canyon; di tanto in tanto sparisce nella roccia e prosegue sotto speroni di pietra che formano archi naturali al di sopra della strada stessa. Nei pressi del primo arco, ci sono tracce di una postazione di guardia, che ora appare deserta. Se desideri tornare indietro per prendere il sentiero stretto, vai al **287**; altrimenti, vai al **307**.

8

Cerchi qualcosa di piccolo e di sottile da infilare nell'orecchio nel disperato tentativo di rimuovere il ragno. Tutt'a un tratto ti viene in mente la spilla. La infili piano piano nell'orecchio e poi la tiri fuori: sulla parte appuntita c'è un piccolo ragno rosso e nero, una vedova nera in miniatura. Lo togli dalla spilla passandolo sulla parete del tunnel e poi lo schiacci. Se hai ancora uno di questi minuscoli ragni all'interno della testa, vai al **48**; altrimenti, vai al **52**.

9

Il tunnel in cui ti trovi si congiunge a molti altri e poi prosegue, serpeggiando verso il basso, verso le profondità abissali di Orb. Ben presto giungi al secondo livello del Rift, il più densamente popolato, dove esistono veri e propri villaggi e città che commerciano, scambiano, si derubano schiavi e bottino. Qui ti converrà stare ancora più attento. Vai al **39**.

10

Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo e intendi usarla, vai al **30**; altrimenti, vai al **50**.

11

«Si sono accampate ai margini delle nostre terre, sorvegliate da un centinaio di miserabili e agguerriti Orchi dalla Testa Mozzata».
«Perché parli al plurale?»
«Con lei c'è un'altra donna, una Donna Guerriero che porta una strana cotta di maglia a scaglie, una robaccia raffazzonata. Prima di entrare in città chiedono che venga concessa loro un'amnistia. Sostengono di avere notizie assai interessanti». Ti fermi a pensarci un attimo su, ma Gwyneth prosegue: «Posso andarle a prendere con venti delle mie cavallerizze. Foxglove non è una combattente. Allora vedremo cos'hanno da dire».
Prendi un cavallo e vai assieme a Gwyneth a catturare le due donne (vai al **31**)? Proclami un'amnistia servendoti del banditore di palazzo, secondo la richiesta di Foxglove (vai al **41**)? O cerchi di usare le tue capacità Ninja per catturarle da solo (vai al **51**)?

12

Lord Sile non è uno sprovveduto e reagisce prontamente al tuo calcio, che però ha ugualmente effetto.

Lord Sile, il Capitano degli Orchi
Difesa contro la Frusta di Kwon: 5
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

Se vinci, vai al **72**. Lord Sile fa un balzo in avanti e ti colpisce con la testa. La tua Difesa è 7. Se sopravvivi all'attacco, scegli un calcio del Fulmine a Forbice (vai al **362**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **382**),

un Calcio della Frusta di Kwon, se Togowa il Mistico te l'ha insegnato (torna all'inizio di questo paragrafo), o ancora l'atterramento Denti di Tigre (vai al **32**)?

13

Porti via la spada di Cassandra - è un tesoro troppo grande per lasciarselo scappare - e, passo dopo passo, trasporti di peso la donna fuori dall'accampamento. Quasi miracolosamente riesci a portare il suo corpo inerme fuori dall'accampamento evitando di venire scoperto. Hai fatto un chilometro di strada quando Cassandra si riprende abbastanza per parlare. Sussurra: «Ci è mancato poco che Tyutchev, Thaum e io non ti uccidessimo, Vendicatore, nella città di Harith-si-the-Crow. Perché non mi hai ammazzato? Siamo nemici giurati». Cambi idea e le somministri una dose fatale di veleno di Pesceragno (vai al **43**) o prosegui assieme a lei verso la città (vai al **422**)?

14

Le dita di Thaum fanno degli strani segni nell'aria mentre Cassandra e Tyutchev sono intenti a guardare Foxglove. Foxglove ti chiama al suo fianco per proteggerla. Ti volti e ti precipiti da lei proprio mentre c'è uno scoppio di luce talmente splendente che per poco non ti tramortisce. Apri gli occhi a stento e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati a Foxglove, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del lampo di luce intorpidente frutto della magia di Thaum. Sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda. Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Meno male che non stavi guardando Thaum o altrimenti, se non avessi distolto gli occhi, saresti sicuramente rimasto stordito dal lampo luminoso. I quattro Avventurieri non sono stati altrettanto fortunati. Vespers ha reagito abbastanza velocemente e si è riparato gli occhi e anche Thybault non è stato tramortito, ma Eris il Mago e Taflur stanno indietreggiando in uno stato di shock. Usi uno Shuriken (se ne hai uno) contro Thaum, che sta cominciando un altro incantesimo (vai al **294**), o ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **374**)?

15

Il bacio di Foxglove ti fa uno strano effetto: ti ritrovi a guardarla profondamente negli occhi e a chiederti come mai hai potuto esporre a così seri pericoli una persona tanto nobile e perfetta. Foxglove è un'incantatrice e tu sei caduto nella sua trappola. L'Allenamento del Cuore che avevi imparato nella lontana Isola dei Sogni Tranquilli sarebbe sufficiente a impedirti di diventare suo schiavo, ma il suo incantesimo è molto

potente. La donna sale sul cavallo bianco, ti sorride e ti saluta: «Addio, Vendicatore». La guardi andare via, e l'idea di averla persa ti fa provare una grande angoscia, eppure il pensiero che sia fuori pericolo ti risolleva. Ti sistemi per la notte, una solitaria figura scura illuminata dai tizzoni morenti del fuoco da campo. Vai al **55**. Se invece desideri ignorare l'Allenamento del Cuore e richiamare indietro Foxglove senza dar peso alla sua magia, vai al **75**.

16

Non appena parli si rendono conto che sei un umano e cambiano atteggiamento. Sono ancora diffidenti, ma non hanno più intenzione di ucciderti. Ora hai l'opportunità di vederli da vicino: lo spadaccino indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Dagli studi condotti nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. L'uomo dalla tunica bianca è un sacerdote; sul petto porta la Croce di Avatar. Il terzo veste di verde, anche lui un sacerdote, nonostante indossi una cotta di maglia, un adoratore di Illustra, Dea della Vita. Il quarto, un mago, è un adoratore di un dio del Caos. La ruota a cinque punte simboleggia le Possibilità Illimitate che tendono al bene e non quelle che tendono al male. Hai fatto uno sbaglio ad attaccarli e, sempre ammesso che non siano travestiti, sembrano delle brave persone. Se hai la capacità dello Shin-Ren, vai al **126**. Questi uomini ti chiedono chi sei, cosa fai qui e che dio adori. Glielo dici (vai al **146**), o utilizzi un Ago Avvelenato, se ne hai la capacità (vai al **318**)?

17

Mentre indietreggi senti il rumore di una secca strattonata quando le catene che legano i mostri alle loro postazioni di guardia si tendono al massimo, impedendo loro di avvicinarsi per combattere. Puoi utilizzare uno Shuriken per obbligarli a farsi da parte e poter così proseguire giù per la strada (vai al **77**); oppure, se pensi che sia una perdita di tempo, puoi fuggire alla svelta verso il bordo del baratro e prendere un'altra via per scendere (vai al **97**).

18

Questa gente ti è familiare: ti scopri la faccia e li saluti. Sono Eris il Mago, Thybault e Taflur, entrambi sacerdoti, e Vespers, uno spadaccino. Non molto tempo fa li hai tirati fuori da una difficile situazione, e Thybault ti aveva guarito dalla peste. Sono vestiti come allora: Vespers indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Da studi condotti nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore de-

gli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. Thybault, con la sua tunica bianca adorna di una croce rossa, è un adoratore di Avatar il Solo, Supremo Principio del Bene; mentre Taflur, la cui tunica è verde, segue il culto di Illustra, Dea della Vita, consorte di Avatar. Eris il Mago, come ben ricordi, è un tipo strano e capriccioso, che si innervosisce non appena ti vede. L'insegna della ruota a cinque punte indica che è un seguace di Béatan il Libero, e le cinque punte rappresentano cinque delle dieci frecce delle Possibilità Illimitate, che tendono al bene piuttosto che al male. Conosci queste persone e sai che puoi fidarti. Ora che anche loro ti hanno riconosciuto, avanzano e ti abbracciano a turno, affamati di notizie. Racconti tutto ciò che sai e loro ti ricambiano passandoti alcune importanti informazioni, mentre Foxglove osserva e ascolta. Vai al **198**.

19

La tua Stella da Lancio coglie di sorpresa la sorella di Nullaq, che si schiva troppo tardi: lo Shuriken va a conficcarsi nella sua fronte. La creatura gracchia come un corvo, lascia cadere una piccola borsa e avanza con passo malfermo fino al bordo di una sporgenza. La segui per ucciderla, ma con tuo grande sgomento essa si trasforma in un corvo nero, prende il volo e si dilegua ben presto nell'oscurità dell'abisso sottostante. Una polvere verde cala tutt'attorno a te e comincia a bruciarti le carni come un acido: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti trascini fino alla borsa che la creatura ha lasciato cadere per esaminarla. All'interno c'è una bottiglietta contenente una pozione, intatta nonostante la caduta. È di colore blu chiaro e ti basta annusarla per capire che si tratta di un elisir di guarigione. Puoi berlo in qualsiasi momento, tranne che durante un combattimento, per riportare al massimo la tua Resistenza. Decidi di prendere la via dei tunnel e ti allontani dal margine della caverna. Vai al **9**.

20

Se ti rimane uno Shuriken e desideri usarlo, vai al **100**; altrimenti, vai al **120**.

21

Non appena ti riprendi dalla batosta ricevuta per mano di Cassandra, riesci a liberarti dai lacci e a rotolare giù per il ripido pendio, provocando così una piccola frana di pietrisco. Per quanto sia veloce, Cassandra non riesce a catturarti, impedita com'è dalla sua pesante armatura. Riesci a fuggire e a raggiungere Gwyneth e le sue truppe, le quali non sono state in grado di aiutarti poiché impossibilitate a scalare il pinnacolo. Ti stai preparando a pressare un attacco quando, con tua sorpresa, vedi Cassandra e Foxglove, sole e indifese, venire verso di te per arrendersi. Cassandra dice: «Non

ucciderci, Vendicatore, poiché siamo importanti per te, e te lo proveremo non appena sarai rientrato nella tua città». Ordini a Cassandra di deporre la spada, cosa che fa con riluttanza, dopo di che partite tutti al galoppo verso Irmuncast. Vai al **251**.

22

Stai incitando Foxglove a proseguire quando senti dei rumori poco più avanti. Un vagone sta scendendo verso di voi; non si vede nulla, ma in compenso si sentono i gemiti di una banda di Orchi e, di tanto in tanto, qualche schiocco di frusta. Ti volti e ti metti a correre rinunciando al travestimento (vai al **42**), o procedi così come sei (vai al **62**)?

23

Ci metti più tempo di quel che ti aspettavi per raggiungere il promontorio della valle. Arrivi di nuovo all'accampamento, stavolta dalla parte opposta, all'alba, e il capo della banda di Orchi, una Donna Guerriero, si sta già allenando con la spada. Sarebbe stupido entrare nell'accampamento alla luce del giorno, quindi fai ritorno a Irsmuncast, ma il tempo stringe. Dichiari un'amnistia a favore di Foxglove e della sua compagna (vai al **41**) o esci a cavallo con Gwyneth per catturare le due donne con la forza (vai al **31**)?

24

Passando davanti al samovar provi una sensazione di sollievo e di benessere. Vai al **416**.

25

Gwyneth finge di non accorgersi che le hai fatto le tue scuse e lascia il Palazzo per andare a occuparsi delle sue faccende di Generale di Irsmuncast. Ora dovrai decidere cosa fare col tuo amico Glaivas. Vai al **403**.

26

C'è un gran fragore quando la spada colpisce il tuo braccio, scaraventandoti all'indietro. Comunque, hai i movimenti della spada sotto controllo. Fissi lo spadaccino dritto in viso, un viso contorto dallo sforzo. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li ave-

va attaccati, vai al **78**; altrimenti, li informi di non avere cattive intenzioni (vai all'**86**), o approfitti dell'occasione e attacchi di nuovo (vai al **238**)?

27

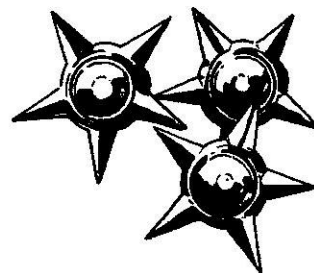
La galleria di grotte è enorme. Ci sono magazzini, per la maggior parte saccheggiati, una fucina e un'armeria, entrambe deserte; tuttavia si sentono dei rumori provenire da più in basso: brontolii e lamenti, accompagnati a un basso chiacchierio di voci gutturali lamentose... suoni tipici dei bassifondi. Qui, infatti, sono costretti a terminare i loro giorni i rifugiati, gli indifesi o gli abitanti del Rift meno malvagi degli altri. In questo luogo essi corrono pericoli simili a quelli dei crociati, degli scervellati come Doré le Jeune venuti nelle Budella di Orb con l'intento di uccidere indiscriminatamente tutti gli esseri malvagi, oppure delle molte tribù di Orchi ribelli che non obbediscono alla Vedova Nera. Decidi di dirigerti nel tunnel e di scendere al livello inferiore. Vai al **257**.

28

Il ragno si infila sempre più all'interno dell'orecchio. Scuoti disperatamente la testa nella speranza di rimuoverlo, ma senza risultato. Ben presto lo senti muoversi irrequieto sotto il cervello. È una sorella di Nullaq. Se ora hai due di questi ragni-sorelle di Nullaq in corpo, vai al **68**; altrimenti, vai al **48**.

29

Hai tutto il tempo di ingrassare i perni della porta di pietra prima di aprirla senza fare il minimo rumore e sgusciare all'interno della casa-caverna, debolmente illuminata dalla luce di una torcia. Con tua grande sorpresa l'ambiente è sontuosamente arredato, impreziosito da ninnoli, arazzi e dipinti, di certo frutto di razzie e bottini. Seduti con le spalle rivolte a te, al di là di un torrente che spezza in due la sala, ci sono due Elfi Oscuri, un uomo e una donna, lei con l'abito blu caratteristico delle maghe, lui in verde e rosso, i colori dell'esercito. Accanto ai due ci sono delle catene, di quelle usate per trasportare in fila schiavi umani. Rubi le catene (vai al **69**) o cerchi di uccidere i due Elfi Oscuri (vai all'**89**)?

30

Salti due volte e poi, con una agile tripla capriola, voli sopra le picche degli Orchi. Per lo stupore le sgraziate creature impigliano l'una all'altra le loro lunghe armi, mentre tu nel frattempo atterri agilmente e indisturbato e scatti in direzione dell'uscita prima che gli Orchi possano muoversi per fermarti. Segna che sei stato avvistato nel Sotterraneo Sacro e vai al **372**.

31

Agisci su consiglio di Gwyneth: prendi solo venti delle sue migliori cavallerizze e cavalchi assieme a loro verso il luogo in cui gli Orchi si sono accampati. Hanno scelto una discreta posizione strategica, in una stretta valle di uno degli affluenti del Fiume degli Animali e hanno scavato trincee su entrambi i lati del fiume lungo una striscia di terra in mezzo alle ripide pendici della valle. Se necessario, possono ritirarsi nel fondo della valle, ma i ghiaioni su entrambi i fianchi rendono difficile l'attacco o la fuga. Li accerchiate fino alle sorgenti dell'affluente e poi li prendete alle spalle indietreggiando fino al fondo della vallata (vai all'**81**), oppure non perdete tempo e attaccate frontalmente (vai al **91**)?

32

Lord Sile, nonostante sia un veterano combattente, viene colto di sorpresa quando salti, gli serri la testa tra i piedi e poi ti volti in modo da farlo cadere su un fianco. Sei di nuovo pronto ad attaccare, quindi riesci a sferrare il colpo di grazia al tuo avversario prima che egli possa attaccare. Il riso è già scomparso del tutto dalle labbra degli Orchi, che fuggono a gambe levate. Fai cenno a Foxglove di proseguire, dopo di che vi rimettete in cammino. Vai al **52**.

33

Cassandra ti butta nuovamente a terra, dove vieni immobilizzato senza via di scampo da Orchi crudeli. Due di loro ti tengono fermo mentre lei prende la spada bordata di ghiaccio e dice: «Questo è per il mio amico Olvar, che uccidesti senza troppi riguardi sulle Montagne della Visione». Pone la punta della spada bordata di ghiaccio contro la gemma verde lucente che hai al posto di un occhio e senza pietà ti scava nella faccia finché la gemma non salta fuori. Ghignando malvagiamente, la donna intasca la gemma. Ora non sei più in grado di vedere esseri invisibili di altri mondi, e con un solo occhio non riesci più a stimare con esattezza le distanze: segna che hai perso il Globo di smeraldo e sottrai 1 da tutti i tuoi Modificatori finché non recuperi il magico oggetto che fungeva da occhio. Vai al **273**.

34

L'arazzo che pende su una parete della sala viene divelto dall'essere più colossale che mente umana possa immaginare. Si tratta del Krathak, la bestia cui si riferiva Foxglove quando parlava di un essere grande quanto una città. E in effetti è una creatura troppo grande per poter essere descritta. Ha la forma di un camaleonte con enormi pinze, artigli e tentacoli d'alimentazione attorno alla bocca. Venite tutti presi dal panico e cominciate a correre. Il Krathak non è solo: è guidato da un Elfo Oscuro vestito di rosso che sta in un palanchino dietro alla testa del mostro. Si tratta di una delle guardie del corpo della Vedova Nera, che a quanto pare ha deciso che voi non dobbiate avventurarvi fino al quarto livello. Assieme agli altri fuggi dal mostro in direzione del fondo della sala; una pioggia di frecce ti ha fatto passare l'idea di prendere posizio-

ne, purtroppo però un bola lanciato da una delle guardie del corpo della Vedova Nera si aggroviglia attorno alle tue gambe e ti fa cadere. Senti Cassandra gridare: «Il Verme del Mondo! È la nostra unica speranza". Slacci le corde del bola e ti precipiti a raggiungere gli altri mentre la bestiaccia si lancia su di te. Tyutchev ha raggiunto il lato più lontano della sala e sta aprendo una porta segreta. Da veterani combattenti, i Portatori del Caos hanno scelto bene il terreno e hanno anche previsto una ritirata. Vai al **411**.

35

Il bacio di Foxglove ti fa uno strano effetto: ti ritrovi a guardarla profondamente negli occhi e a chiederti come mai hai potuto esporre a così seri pericoli una persona tanto nobile e perfetta. Foxglove è un'incantatrice e tu sei caduto nella sua trappola. Ti libera dall'abbraccio e ti chiede di raccogliere il suo coltello e di ridarglielo. Lo fai con piacere, pensando dentro di te che faresti qualsiasi cosa per proteggerla. La donna va a coricarsi dall'altra parte del fuoco, voltandoti la schiena, e si sistema per dormire. Ti sorprendi a desiderare di poterla tenere ancora tra le tue braccia: daresti addirittura la vita per lei. Segna che Foxglove ti ha incantato e vai al **75**.

36

I due sacerdoti si affrettano a intervenire, interponendosi tra te e lo spadaccino. La rabbia si accende negli occhi di quest'ultimo, che poi guarda Foxglove, pendendo dalle sue labbra. È del tutto evidente che i suoi

amici sacerdoti lo fermerebbero in caso dovesse usarti violenza, e Foxglove, che, da svelta calcolatrice com'è, se n'è subito accorta, dice: «Molto bene. Se desideri mostrargli pietà io accetto di buon grado». Suggerisce di formare un'unica squadra per viaggiare con maggior sicurezza nel Rift. Vai al **306**.

37

Si tratta di una mossa difficile contro un avversario che brandisce un'ascia. La Difesa del Nano Troll è 7. Se il tuo attacco ha successo, riesci a far cadere l'avversario sulla schiena e hai il tempo di passare di corsa oltre a lui e agli altri Nani Troll. Vai al **197**. Se fallisci, il Nano Troll ti colpisce con l'ascia: perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, decidi di fuggire piuttosto che rischiare la vita inutilmente. Vai al **407**.

38

Una frase appena sussurrata giunge alle tue sensibilissime orecchie: «Un assassino! Lo ammazziamo o lo sfidiamo?» In risposta, un altro bisbiglia: «Aspetta. Cosa ci fa una bellezza come quella qui sotto nell'eterna oscurità del Rift?» Nella caverna sono almeno in due a parlare la tua lingua. Sai che si trovano a circa dodici metri di distanza. Li attacchi (vai al **388**) o chiedi chi sono (vai al **398**)?

39

In questo livello innumerevoli tunnel divergono in tutte le direzioni. Proseguire restando nei tunnel più piccoli sarebbe difficile, tuttavia prendendo quelli più ampi correresti un rischio maggiore di venir individuato. Cerchi di procurarti un travestimento in modo da proseguire camuffato ai livelli più bassi (vai al **299**) o fai affidamento sulla tua clandestinità (vai al **319**)?

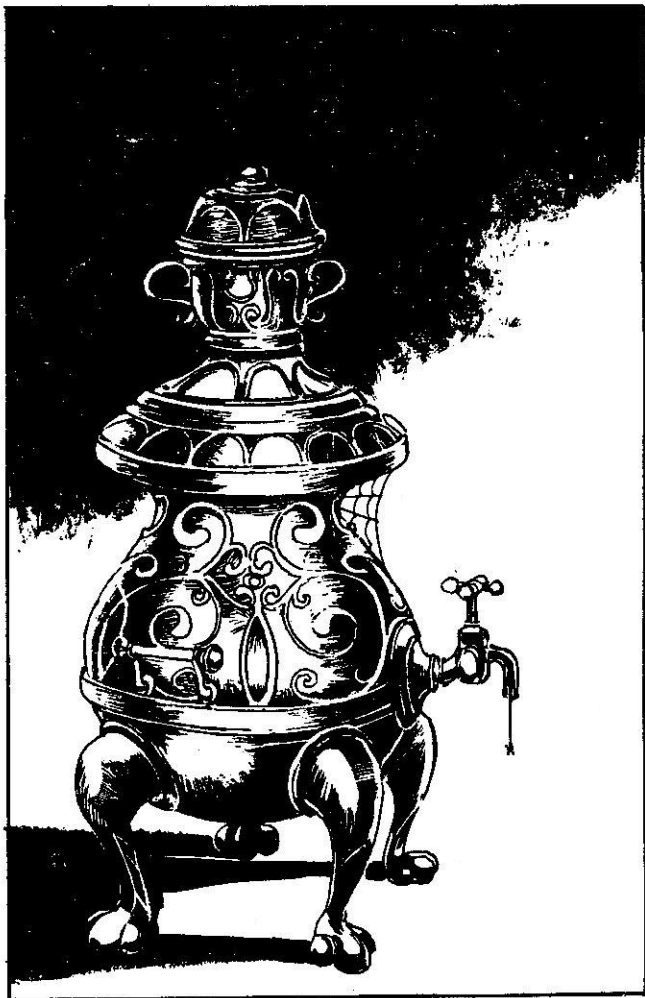
40

Mentre ti dirigi verso il tunnel, ti pare che la sorella di Nullaq bisbigli qualcosa a bassa voce. Vai al **220**.

41

L'amnistia per Foxglove e per il suo seguito viene proclamata in tutta Irsmuncast e i poco graditi visitatori entrano in città. Gli Orchi dalla testa mozzata, chiaramente molto nervosi, si accampano a Caravan Field e non parlano con nessuno; sono sorvegliati da un contingente speciale della Guardia Reale. Foxglove e la sua compagna vengono scortate alla tua presenza da Gwyneth e da dieci vergini dello scudo. Una doppia sorpresa ti attende... Vai al **61**.

42

Il tunnel scende ripido verso il basso per un buon tratto mentre i rumori si fanno più vicini. Ti guardi alle spalle e vedi una squadra di Orchi in armatura che trascinano sui binari un carretto di legno con delle ruote di ferro arrugginite. Sul carretto ci sono un guidatore, che indossa un'armatura straniera munita di punte di ferro e con un corno d'ottone lucido che pare spuntargli direttamente sulla fronte, e un capitano Orco; tra tutti i capitani su cui ti è capitato di posare gli occhi, questo è sia il più forte che il più brutto. A

fianco del carretto cammina un portatore di legna. Questi vi addita e comincia a borbottare qualcosa nella lingua degli Orchi mentre il Capitano fissa Foxglove e sorride in modo poco rassicurante. Ti fermi, sperando di riuscire a passare senza farti riconoscere (vai al **182**) o lasci il tunnel principale e ne imbocchi uno laterale (vai al **202**)?

43

Cassandra intuisce che hai cambiato idea e che stai per ucciderla. «Uccidimi e il mio segreto morirà assieme a me, un segreto che il Vendicatore desidererebbe conoscere più di chiunque altro, tranne forse la Allmother della lontana Tor». La ammazzi comunque (vai al **73**) o la porti in città per vedere se sarai capace di sbrogliare questo mistero (vai al **93**)?

44

Il samovar è decisamente di valore inestimabile, ma quando un piccolo ragno esce dal beccuccio e ti salta sui capelli, perdi ogni interesse per l'oggetto prezioso. Prima che tu possa fermarlo, l'insetto ti corre sul viso e ti entra nella bocca, semiaperta per la paura e la sorpresa. Cerchi di fermarlo con la lingua e di sputarlo, ma la bestia ti si infila sotto un lembo di pelle e poi nella tromba d'Eustachio. Non passa molto che avverti il piccolo ragno muoversi irrequieto nel tuo cervello: è una sorella di Nullaq, la Suprema Regina che regna nell'Invidia e nella Malizia. Se ora hai due di queste sorelle di Nullaq all'interno del tuo cervello, vai al **104**. Altrimenti, vai all'**84**.

45

La battaglia è lunga e sanguinaria. Gwyneth è un eccellente e forte spadaccino che conosce tutti i trucchi. Rimani malamente ferito e perdi molto sangue finché lei non cade a terra colpita. A conti fatti, la tua arte marziale di prim'ordine e l'Energia Interiore hanno avuto la meglio sulla destrezza e sull'armatura della tua avversaria. Le voci di quanto è successo dilagano con la velocità di un incendio, e immediatamente le vergini dello scudo di Dama si rivoltano contro di te, sostenute dagli adoratori del malvagio Nemesi, Supremo Principio del Male. La tua posizione di Signore Supremo diventa insostenibile, tanto che sei costretto a cedere lo Scettro, simbolo del tuo potere, e assieme a esso l'opportunità di salvare il tuo amico Glaivas il Ranger. Diventi un reietto e morirai solo e abbandonato.

46

Lo spadaccino ti affonda la spada nelle carni, pronuncia una strana parola e lascia cadere la pergamena. È come se fossi stato colpito dalla mano di un giustiziere. Crolli a terra e perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non ti resta che arrenderti allo spadaccino, che ti sta bloccando a terra, mentre gli altri due, uno in bianco e l'altro in verde, si mettono al tuo fianco. Il mago scende dolcemente a terra. Vai al **106**.

47

Lo Shuriken attraversa fulmineo la sala e colpisce al braccio Thaum che è costretto a interrompere l'incantesimo, ma nel frattempo Tyutchev e Cassandra ti attaccano contemporaneamente. Non hai altri Shuriken con i quali tenerli a distanza e non puoi bloccare tutte e due le loro spade: la lama di Tyutchev ti costringe ad abbassare la guardia e quella di Cassandra, che segue subito dopo, ti abbatte. Muori lontano da casa, negli abissi dell'eterna oscurità.

48

Di tanto in tanto il ragno si muove, come se volesse farti vivere nel terrore ricordandoti la sua presenza, tuttavia non succede nulla di orribile, almeno per ora... Non ci sono rumori di inseguimento mentre continui a cercare i sentieri che conducono sempre più in basso, ma la sensazione di essere osservato cresce in maniera ossessiva. Vai al **52**.

49

Lo zoppo si infila nello stretto tunnel e, mentre avanza, spinge di lato coi piedi degli escrementi secchi: si sta dirigendo nella sua tana, una grotta dal soffitto basso. Ti infili nel foro dopo di lui e passi la corda della garrotta attorno al suo robusto collo. Qualche attimo dopo cali silenziosamente a terra il corpo iner-

me dello zoppo e lo spogli della pelliccia imbrattata di fango. Sei bravo a fingere e riesci a mimare la sua sgraziata andatura; soltanto guardandoti da vicino ci si renderebbe conto che sei un umano. Se ora devi cercare un travestimento per Foxglove, decidi di provare nella casa-caverna (vai al **29**). Se Foxglove non ti sta aspettando, vai al **319**, ma segna che ti sei travestito da zoppo.

50

Gli Orchi incrociano le picche sbarrandoti il passo e costringendoti a indietreggiare, poi ti puntano le armi contro. Ti schivi agilmente, ma solo per ritrovarti addosso la mano della maga, che ora si trova alle tue spalle. Dal palmo della creatura fuoriescono delle stecche di ferro che si conficcano nel tuo corpo e, dato che l'incantesimo ti ha anche fatto levitare, non sei nemmeno in grado di combattere. Ti muovi disperatamente, ma vieni percosso dalle picche finché la maga non ti lascia cadere a terra, ormai ferito a morte. Hai trovato la fine nell'eterna oscurità del Rift, lontano dalla tua Irsmuncast.

51

Cala la notte, una notte di vento e con la luna nuova; condizioni praticamente ideali per un Ninja. Riesci ad andare in ricognizione senza destare sospetti. Gli Orchi hanno scelto una discreta posizione strategica nella stretta valle di uno degli affluenti del Fiume degli Animali. Hanno scavato trincee su entrambi i lati del fiume lungo una striscia di terra in mezzo alle ripide pendici della valle. Purtroppo, però, da qui sarà impossibile muoversi in silenzio a causa dei ghiaioni che si presentano su entrambi i fianchi. Cerchi di infilarti furtivamente in una delle trincee (vai al **271**) oppure, se sei uno scalatore provetto, ti porti al di sopra della loro postazione e poi ti cali giù per un ghiaione (vai al **281**)? Se ritieni che nessuna di queste due azioni sia conveniente, puoi girare attorno alla testa della valle cercando di prenderli alle spalle (vai al **23**) o ancora tornare a Irsmuncast e cavalcare fin qui domani, assieme a Gwyneth e a una squadra di vergini dello scudo (vai al **31**).

52

In breve ti lasci alle spalle il secondo livello. Per diverse ore continui a scendere senza subire minacce; la sola cosa che noti cammin facendo è la scena di un combattimento: tre Elfi Oscuri e numerosi Orchi giacciono morti su un pianerottolo di pietra. Uno è rimasto ucciso mentre correva, comunque è chiaro che hanno combattuto tutti dalla stessa parte. Un rotolo di pergamena è stato abbandonato poco più in là; la sua magia è ormai esaurita, ma con tua grande sorpresa riconosci la benedizione di Gauss, Incantatore degli Eserciti,

patrono dei saggi, colui che levò la spada e andò a combattere per la causa del bene quando il Pantheon scese a dichiarare guerra a Orb, molte migliaia di anni fa. Non ci sono altri indizi per capire chi sta combattendo i tuoi stessi nemici, gli Elfi Oscuri e gli Orchi, ma nell'aria aleggia ancora un gas nauseabondo e nocivo che per poco non ti fa vomitare. A giudicare dalle frecce cadute a terra o conficcate nei corpi, Elfi e Orchi sono stati attaccati da un passaggio laterale. Prendi questo passaggio (vai al **390**) o prosegui giù per la scala che pare non dover finire mai (vai al **410**)?

53

La spada di Cassandra si incurva improvvisamente sotto la pressione del mostro che cerca di serrare la bocca. La donna cade e le mascelle del mostro si chiudono su di te stritolandoti senza pietà. Trovi la morte lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

54

«Come vedi, Cassandra, ho fatto quello che mi hai chiesto» dice Foxglove.
«Dammi lo Scettro» chiede Cassandra. Guardi Foxglove confuso, ma lei si butta in ginocchio ai tuoi piedi e ti dice: «Devi farlo, Vendicatore. Altrimenti mi uccideranno!»
«Li ucciderò prima io!» gridi valorosamente.
Foxglove non dice nulla, ma Thaum formula immediatamente un incantesimo. Decidi di combattere, ma ricorda che se mai Foxglove sarà in pericolo tu dovrai proteggerla, in qualsiasi circostanza. Vai al **74**.

55

Almeno senza Foxglove potrai sfruttare al massimo la tua velocità e la tua furtività. Tra poco ti avvicinerai alla parte settentrionale del Rift.
Una banda di creature gobbe e deformi che trascinano i piedi sul terreno di pietra fessurata tenendo gli occhi rivolti a terra ti costringe a star fermo per un po'; aspetti che se ne siano andate senza crearti fastidi, poi prosegui verso il baratro. Vai al **165**.

56

Se Foxglove è ancora con te vai al **96**; altrimenti, vai al **116**.

57

Contro l'ascia di un avversario di tale stazza e statura, mettere a segno un colpo è impresa quasi impossibile. Fai per calciare contro la testa del Troll più vicino, ma il suo compagno si dimostra ben più abile con l'ascia di quel che ti aspettavi. Prima di riuscire a serrargli i piedi sulla testa, lui ti ha già colpito tra le gambe e ti ha seppellito la lama dell'ascia nello stomaco. La morte giunge istantanea.

58

I nuovi venuti rifiutano di rivelarti la loro identità; ora però ti accorgi che sono in tre: uno spadaccino e due sacerdoti, uno dei quali pesantemente armato, l'altro con un vestito bianco adorno d'una croce rossa. Quest'ultimo ti domanda in tono perentorio chi sei e cosa fai qui. Racconti tutto (vai al **16**) o li attacchi (vai al **358**)?

59

La sorella di Nullaq schiva appena in tempo la tua Stella da Lancio. La insegui per ucciderla ma, con tuo grande sgomento, lei si trasforma in un corvo nero, prende il volo e si perde ben presto nell'oscurità dell'abisso sottostante. Una polvere verde cala su di te e comincia a bruciarti le carni come un acido: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo decidi di prendere la via dei tunnel e ti allontani dal margine della caverna. Vai al **9**.

60

Ti accorgi troppo tardi di aver preso la decisione sbagliata: il muro di fuoco ti inghiotte e ti brucia come una torcia. La sorella di Nullaq raccoglie le tue ceneri, delle quali si servirà per una pozione occulta. Ora la Vedova Nera ha lo Scettro di Irsmuncast e la tua gente verrà sconfitta per mano sua.

61

La prima sorpresa è Foxglove, la quale indossa la stessa veste con lo strascico di pavone che portava la prima volta che la incontrasti allorché si candidò come membro del Consiglio del Re. Ora la veste è consunta e malconcia per il viaggio e lo stravagante strascico è strappato. Foxglove è ancora bellissima, ma la sua fragile bellezza è quella di una bambina abbandonata anziché quella di una sofisticata cortigiana. La seconda sorpresa è la Donna Guerriero, che all'accampamento non avevi avuto occasione di guardare; tuttavia nella Sala del Trono ti accorgi all'istante che si tratta di Cassandra, ricercata, assieme agli altri pericolosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'assassinio della loro Alta Sacerdotessa. Ricordi di essere stato attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso per autodifesa uno dei loro compagni. Quel che ricordi meglio è che Cassandra è uno spadaccino dall'abilità impareggiabile. Vai al **71**.

62

Da dietro la curva del tunnel sopraggiunge una squadra di Orchi in armatura che trascinano sui binari un carretto di legno con delle ruote di ferro arrugginite. Sul carretto ci sono un guidatore, che indossa un'armatura straniera munita di punte di ferro e ha un corno d'ottone lucido che pare spuntargli direttamente sulla fronte, e un capitano Orco; di tutti i capitani su cui ti è capitato di posare gli occhi, questo è sia il più forte che il più brutto. A fianco del carretto cammina un portatore di legna. Questi vi addita e comincia a borbottare qualcosa nella lingua degli Orchi mentre il Capitano fissa Foxglove e sorride in modo poco ras-

sicurante. A Irsmuncast hai avuto modo di sentire parlare abbondantemente la lingua degli Orchi, dagli Orchi stessi o da altre creature ibride, quindi ora capisci buona parte delle parole del capitano, il quale, dopo aver fatto fermare gli Orchi, dice: «Zoppo, inginocchiati innanzi a Lord Sile del secondo livello. Perché hai sconfinato e sei giunto fino a questo posto così lontano dalle topaie degli zoppi?» Ti inginocchi e rispondi che stai portando la tua schiava al terzo livello, dove potrai venderla a un prezzo più alto (vai all'**82**) o rimani in piedi e dici che essa è la favorita della Vedova Nera e che sarebbe meglio che lui e gli Orchi si facessero da parte per lasciarvi passare (vai al **102**)?

63

Dopo averti fatto legare strettamente, Cassandra, che nel frattempo ha ben stimato la gemma portandola vicinissima all'occhio, torna da te per parlarti: «Te lo dico una volta per tutte, Vendicatore, dunque stammi bene a sentire. Il tuo amico e fidato alleato, Glaivas il Ranger, è stato preso prigioniero dagli Elfi Oscuri del Rift. Solo una cosa può salvarlo: devi prendere lo Scettro che è l'emblema della tua sovranità e cederlo agli Elfi Oscuri del Rift. Allora Glaivas verrà liberato e a entrambi verrà concessa la libertà. Non aiutando il tuo amico in quest'ora del bisogno non saresti migliore di coloro che lo tengono prigioniero nella perenne oscurità». E con queste parole ordina agli Orchi di seppellirti per metà nella sabbia al margine del fiume, dove, dopo che tutti se ne sono andati, vieni lasciato. Vai al **293**.

64

Il samovar è decisamente inestimabile, ma quando un piccolo ragno esce dal beccuccio e ti salta sui capelli perdi ogni interesse per l'oggetto. Prima che tu possa fermarlo, il minuscolo ragno ti corre sul viso e ti entra nella bocca, ancora aperta per la paura e la sorpresa. Cerchi di fermarlo con la lingua e di sputarlo, ma la bestia si infila sotto un lembo di pelle e poi nella tromba d'Eustachio. Non passa molto che avverti il piccolo ragno muoversi irrequieto sotto il tuo cervello: è una sorella di Nullaq, la Suprema Regina che regna nell'Invidia e nella Malizia. Se ora hai due ragni sorelle di Nullaq nella testa, vai al **104**. Altrimenti, vai al **124**.

65

Il ricordo di come Glaivas ha guidato i Ranger in tuo aiuto nel combattimento contro la legione della Spada di Doom ti aiuta a prendere una risoluzione: rischierai il tutto per tutto per salvare il tuo amico. Vai al **105**.

66

I quattro Avventurieri si trovano qui nel Rift con uno scopo ben preciso, non semplicemente per fare bottino o per uccidere creature malvagie bensì per un pareggio di conti. Avete nemici in comune. Gli Avventurieri stanno dando la caccia a quegli adoratori del dio del Caos Anarchil che uccisero l'Alta Sacerdotessa Illustra nella città di Harith-si-the-Crow. Taflur ha persuaso i suoi amici ad andare a cercare e distruggere Tyutchev, Thaum e Cassandra, proprio le persone che vogliono la tua disfatta. Thybault ti narra di come quei tre maledetti abbiano osato avventurarsi nella grande cattedrale di Illustra per uccidere la potente Alta Sacerdotessa davanti al suo stesso altare. Gli Avventurieri sono sulle tracce degli adoratori del dio del Caos, i quali si trovano da qualche parte al quarto livello o più sotto. Da quel che vedi odiano a morte quei tre. Puoi offrirti di andare con loro, se lo desideri (vai al **306**); oppure dici semplicemente: «Che la fortuna vi sorrida» e te ne vai per la tua strada (vai al **326**).

67

Proprio mentre ti volti per tornare sui tuoi passi su per la strada senti nell'aria il sibilo di un'ascia da guerra e il rumore della stessa che si schianta contro il fianco del canyon. Balzi di lato e intanto ti guardi alle spalle: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida e dalle facce rincagnate, sono appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia. Se avessi continuato a camminare, saresti caduto nelle loro grinfie! I Troll cominciano a ululare, e tu ti metti a correre verso il bordo del baratro nella speranza di scomparire alla vista prima di venir individuato da nemici più intelligenti. Vai al **107**.

68

Il primo ragno, che ultimamente era rimasto fermo, ritorna a muoversi. Ora li avverti chiaramente tutti e due mentre si fanno strada nel tuo cervello, divorandolo. Improvvisamente senti una voce che ti echeggia

nella mente: «Questa è la voce di Nullaq, di colei che governa nella Malizia e nell'Invidia, Regina Suprema di quelli che vivono nella malizia. Sappi che il mio tocco è velenoso e la mia voce pietrificante». E a queste parole senti le tue carni trasformarsi in pietra. Le figlie di Nullaq hanno permesso alla dea di impadronirsi della tua mente. Se hai portato Foxglove fuori dalla caverna del ragno, vai all'**88**; altrimenti, vai al **108**.

69

L'udito degli Elfi Oscuri è altamente sviluppato. Mentre raccogli le catene, fai un lievissimo rumore. Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **109**; altrimenti, vai al **129**.

70

«E che divinità desideri pregare?» chiede l'Orchessa. Le dici che sei venuto a pregare Allmother, Fonte di Ogni Vita (vai al **130**), Nullaq, la Suprema Regina che governa nell'Invidia e nella Malizia (vai al **150**), Tanajla, la Guardiana del Regno degli Elfi e patronessa delle donne praticanti di magia (vai al **170**) o Zarahrayal la Tentatrice (vai al **190**)?

71

Cassandra avanza a grandi passi verso il trono trascurando di inchinarsi, e il Generale Gwyneth le si para davanti per proteggerti. «Ho importanti notizie per te, Signore Supremo. Il tuo amico Glaivas il Ranger è tenuto prigioniero nel Rift dagli Elfi Oscuri. Solo tu

puoi salvarlo, Vendicatore. Se non cederai lo Scettro, che è emblema e strumento della tua sovranità, alle genti delle Budella di Orb, il tuo amico Glaivas morirà tra mille tormenti, una morte orribile che soltanto gli immortali Elfi Oscuri avranno la pazienza di perpetuare. Cedendo lo Scettro, Glaivas e il volitivo Paladino che lo accompagna nella sua imprudente avventura nel Rift verranno liberati». Fa una pausa e attende una tua reazione passandosi una mano tra i capelli spinosi per nascondere il nervosismo. Le chiedi cosa ci guadagna a esporsi a un tale pericolo portandoti un messaggio del genere (vai al **181**)? Domandi a Foxglove se Cassandra sta dicendo la verità (vai al **333**), o minacci di tenere in ostaggio Cassandra in cambio della liberazione di Glaivas (vai al **103**)?

72

Lord Sile giace al suolo ed esala l'ultimo respiro mentre gli Orchi fanno dietro-front e se la filano a gambe levate. Non perdi tempo e prosegui in fretta lungo il tunnel. Vai al **52**.

73

Il veleno fa effetto. Cassandra tenta disperatamente di invocare il potere del suo dio, Anarchil il Distruttore, ma la lingua non le obbedisce. Muore portando con sé il suo segreto. Ritorni a Irsmuncast dove, più tardi, i tuoi esploratori ti informano che Foxglove e la banda degli Orchi sono spariti nuovamente nelle Budella di Orb. Vai all'**83**.

74

Foxglove crolla a terra. I suoi poteri in una situazione del genere sono limitati. Le dita di Thaum disegnano degli strani segni in aria, mentre Cassandra e Tyutchev guardano Foxglove. Guardi anche tu Foxglove (vai al **114**), o tieni gli occhi fissi su Thaum (vai al **134**)?

75

Al mattino Foxglove ti sorride, accendendo il tuo cuore di gioia, ma poi ti chiede immediatamente di darle lo Scettro in segno della tua stima per lei. Provi un certo timore e da principio lotti per resistere alla tentazione di cedere al suo desiderio. Perdi 1 punto di Energia Interiore. Infine, però, obbedisci al suo volere proprio mentre vi avvicinate al margine del profondo baratro del Rift. Lei ti sorride, e nei suoi occhi c'è la consapevolezza di averti completamente in suo potere. Ora che le hai dimostrato che ha ragione, lei ti restituisce lo Scettro e ti ordina di proseguire. Vai al **95**.

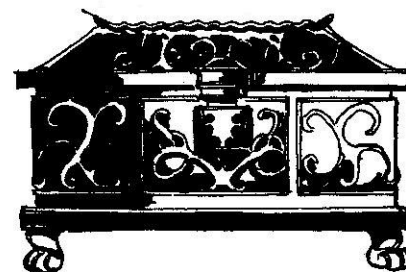
76

Se Foxglove è ancora con voi, vai al **136**; altrimenti vai al **156**.

77

Ci vogliono tutti i tuoi Shuriken per obbligare i Nani Troll a farsi da parte, ma la tua precisione nel colpire la gola dei due che hanno cercato di dare l'allarme è micidiale. Le bestiacce si rannicchiano per la paura e si coprono le ferite con le zampe mentre tu le superi con passo deciso. Peccato che tu non possa recuperare le Stelle da Lancio dalle carni dei Troll. Cancella tutti gli Shuriken dal Foglio d'Identità; non potrai servirti più di queste armi finché non ne troverai delle altre. Vai al **197**.

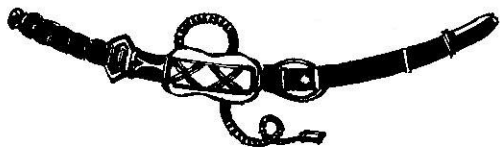
78

Questa gente ti è familiare: ti scopri la faccia e li saluti. Sono Eris il Mago, Thybault e Taflur, entrambi sacerdoti, e Vespers, uno spadaccino. Li avevi tirati fuori da una bruttissima situazione e Thybault ti aveva guarito dalla peste. Sono vestiti come allora: Vespers indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Dagli studi condotti nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. Thybault, con la sua tunica bianca dalla croce rossa, è un adoratore di Avatar il Solo, Supremo Principio del Bene; mentre Taflur, la cui tunica è verde, segue il culto di Illustra, Dea della Vita, consorte di Avatar. Eris il Mago, come ben ricordi, è un tipo strano e capriccioso, e al vederti si innervosisce. La ruota a cinque punte indica che è un seguace di Bèatan il Libero e le cinque punte rappresentano cinque delle dieci frecce delle Possibilità Illimitate che tendono al bene piuttosto che al male. Conosci queste persone e sai che puoi fidarti. Ora che anche loro ti hanno riconosciuto, avanzano e ti abbracciano a turno, affamati di notizie. Racconti tutto ciò che sai e loro ti ricambiano passandoti alcune importanti informazioni. Vai al **66**.

79

Fissi un gancio in una piccola crepa e lasci cadere con delicatezza la corda, poi ti cali fino a una sporgenza al di sotto della strada. Un po' più in basso vedi la strada attraversare nuovamente la parete del baratro: ci vorrà un po' di tempo per raggiungerla, ma una volta arrivato lì sotto potresti passare inosservato e poi proseguire verso il basso. Nelle lunghe e lente ore della discesa il tuo udito è teso, attento a captare il più debole rumore nell'aria buia del baratro. Di tanto in tanto devi deviare a causa di caverne o di sporgenze rocciose, mentre il fruscio di battiti d'ali si fa sempre più distinto e frequente. Ombre scure attraversano l'oscurità del Rift. Poi all'improvviso un grido proveniente dall'altra parte del canyon echeggia per alcuni secondi tra le

pareti rocciose: un Orco è stato fatto precipitare verso il basso da una grande bestia alata. Con determinazione e coraggio prosegui il tuo cammino. Vai al **279**.

80

Stai correndo e ti accorgi troppo tardi di un recesso nel soffitto del tunnel. Ti trovi proprio lì sotto quando un minuscolo ragno ti cade sul viso. Tenti inutilmente di scacciare l'insetto, che si insinua tra i tuoi capelli e si infila in un orecchio, muovendosi talmente in fretta da non poter essere fermato. Se hai una spilla con la testa di toro, vai all'**8**; altrimenti, vai al **28**.

81

Costeggiare e risalire la vallata fino alla cima vi porta via la parte migliore della giornata. Vi accampate per la notte e non venite disturbati; poi, al mattino, proseguite in direzione della preda. Avvicinandovi, vi accorgete che l'accampamento degli Orchi non è visibile a causa di un rilievo collinare. Un vicino pinnacolo roccioso, comunque, offre un buon punto di osservazione da cui spiare le terre, quindi decidete di scalarlo. Vai al **161**.

82

Il capitano ridacchia e si fa beffe di te. «Uno zoppo che possiede una bellissima schiava umana?» ride. «Forse andava a spasso per il Rift e ti ha chiesto di prenderti cura di lei?» E si lascia andare a un'altra risata di scherno. «Ha un aspetto raffinato». Si lecca le labbra mentre gli Orchi si tolgono le armature e avanzano a grandi passi. Consegni loro Foxglove nella speranza che ti lascino andare (vai al **122**), dici al capitano che avrà Foxglove solo se ti batterà in combattimento (vai al **142**) o attacchi la compagnia (vai al **162**)?

83

A un mese dal giorno della morte di Cassandra il corpo di Glaivas, senza gambe, braccia e testa, viene portato a Irsmuncast su un carretto tirato da un cavallo cieco. Il carretto arriva a Palazzo senza conduttore e il cavallo muore impennandosi su una lancia. Non c'è modo di sapere cos'è successo esattamente o se Doré le Jeune ha condiviso questo amaro destino; quel che è certo è che il segreto di Cassandra ti avrebbe dato modo di salvare la vita del tuo carissimo e fedele amico. Hai fallito.

84

Di tanto in tanto il ragno si muove, come se volesse farti vivere nel terrore ricordandoti la sua presenza. Ora non c'è nulla che tu possa fare per mandarlo via; dovrai portarlo con te. Vai al **416**.

85

Quella sera, durante le preghiere nel Tempio di Kwon, denudi la tua anima davanti al tuo dio, Kwon il Redentore, e avverti il dispiacere della divinità. Il desiderio di fare del bene che traevi dalla fede in Kwon si affievolisce. È come se, abbandonando Glaivas, tu non fossi migliore di coloro che lo tengono prigioniero. Perdi 3 punti di Energia Interiore. Non hai intenzione di addolorare ulteriormente il tuo dio: proverai a salvare il tuo fidato amico. Vai al **105**.

86

Non appena parli si accorgono che sei un umano e cambiano subito atteggiamento. Sono ancora diffidenti, ma non hanno più intenzione di ucciderti. Ora hai l'opportunità di vederli da vicino: lo spadaccino indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Da studi condotti nella biblioteca di Irsmuncast, sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. L'uomo dalla tunica bianca è un sacerdote; sul petto porta la Croce di Avatar. Il terzo uomo è in verde, anche lui un sacerdote, nonostante indossi una cotta di maglia, un adoratore di Illustra, Dea della Vita. Il quarto, un mago, è un adoratore di un dio del Caos. Lo stendardo con la ruota a cinque punte comunque, simboleggia le Possibilità Illimitate tese al bene piuttosto che quelle tese al male. Hai fatto uno sbaglio ad attaccarli, dato che sono brava gente, a meno che non

siano travestiti. Se hai la capacità dello Shin-Ren, vai al **126**. Gli uomini ti chiedono chi sei, cosa stai facendo qui e che dio adori. Racconti tutto (vai al **146**) o, se ne hai la capacità, usi un Ago Avvelenato (vai al **318**)?

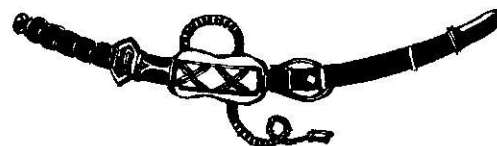
87

Non appena ti avvicini al secondo arco naturale di pietra, il tuo udito altamente sviluppato coglie due rumori: il primo di pietra che gratta contro pietra, il secondo di metallo che gratta contro metallo. Se sei interessato al rumore della pietra, vai al **127**, Se invece preferisci investigare quello del metallo, vai al **147**.

88

Quando il ragno ti era caduto sul viso, avevi buttato a terra l'inerte corpo di Foxglove senza tante cerimonie. Ora però, con tuo grande stupore, lei è di nuovo in piedi e un largo sorriso rende ancora più belli i suoi lineamenti. Ha portato alla Vedova Nera un dono molto più prezioso dello Scettro di Irsmuncast: il suo possessore, il Vendicatore, perché possa renderlo schiavo e manovrarlo per sottomettere al suo volere tutte le genti di Orb. Ora la dea potrebbe trasformarti in pietra con un solo pensiero mentre tu non hai neppure l'autonomia di toglierti la vita. I tuoi movimenti sono controllati dai due minuscoli ragni della dea, i quali utilizzeranno i tuoi considerevoli poteri per cambiare il mondo e portarvi la malizia.

89

Se possiedi degli Aghi Avvelenati, vai al **189**. Altrimenti ti rendi conto che è impossibile sorprendere uno degli avversari senza mettere l'altro in allarme; dovrai far affidamento sulla tua maestria in fatto di arti marziali, ma chi attaccherai per primo? Fai una capriola in aria e atterri con l'agilità di una pantera, mentre i due Elfi Oscuri si voltano verso di te e ti fissano sbalorditi. Se attacchi il soldato, vai al **209**; se attacchi la maga, vai al **229**.

90

Ti arrendi, e una delle maghe ti mette una mano attorno al polso; dal suo palmo fuoriescono delle sbarre di ferro che si incurvano lentamente fino a diventare delle manette. Non sei in grado di opporre resistenza quando vieni portato via per essere sottoposto a interrogatorio. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **110**; altrimenti, non c'è via di scampo. Se ti concederai di vivere ti tortureranno, ti mordi dunque la lingua e ti lasci morire dissanguato, come farebbe ogni Ninja degno di questo nome.

91

Dai l'ordine di partire alla carica: gli Orchi vengono colti quasi totalmente di sorpresa. Risalire la collina

rocciosa, comunque, è difficile, e il tuo attacco vacilla quando alcuni dei cavalli cadono o si azzoppano. Se hai la capacità di Neutralizzare Trappole, vai al **101**; altrimenti, vai al **111**.

92

Non appena ti togli il travestimento, Sile ordina ai suoi Orchi di farti prigioniero. Non ti rimane altro che combattere. Vai al **162**.

93

Un contadino al lavoro nei suoi campi ti saluta poco dopo l'alba ed è onorato di portare te e la tua prigioniera in città sul suo carretto. Sei nella Sala del Trono in attesa che Cassandra si riprenda quando un caporale della Guardia Reale viene a portarti un messaggio: il Generale Gwyneth è uscita a cavallo assieme a venti vergini dello scudo per incontrare una banda di Orchi che marciano sulla città. Non passa molto che Gwyneth in persona viene a portarti delle strane notizie. «Mentre avanzavamo verso di loro, gli Orchi hanno messo Foxglove su un cavallo e lo hanno colpito ai fianchi con le lance. Il cavallo è sfrecciato verso di noi, gli Orchi invece hanno abbassato le armi e si sono messi a correre; pare che abbiano semplicemente voluto consegnare in mano mia la traditrice Foxglove. Li abbiamo lasciati andare. Foxglove è stata rinchiusa nel torrione del palazzo». Ringrazi Gwyneth e dai ordine che le due prigioniere vengano portate nella Sala del Trono. Vai al **201**.

94

Ti precipiti al fianco di Foxglove e arrivi prima che la lama di Cassandra si abbatta su di lei, ma con tuo grande sgomento Foxglove ti blocca il braccio impedendoti così di difenderti. Cassandra non ha mai mancato un bersaglio fisso, e la sua spada ti colpisce alla testa: Foxglove ti ha tradito per l'ultima volta. Muori lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

95

Raggiungete il margine del grande baratro senza vedere nessuno dei maghi degli Elfi Oscuri che potrebbero essere usciti in avanscoperta a cercarvi. Un odore di zolfo e ammoniaca rende l'aria irrespirabile, mentre dei vapori caldi e stantii fuoriescono dalle grandi fessure che spezzano la nuda roccia. Non ci sono animali selvatici, qui, al margine delle Budella di Orb, soltanto polvere. Ti fermi un attimo sul bordo del baratro per guardare in basso. Non c'è fondo o, se c'è, si perde nell'oscurità chilometri e chilometri sotto. A est si intravvede vagamente la parete opposta, che si eleva per un chilometro simile a un banco di nubi lontane. Ci sono molte scale e sentieri tortuosi che

scendono giù dalla parete del canyon; c'è addirittura una strada, grande abbastanza per carri e macchine d'assedio, che serpeggia verso le profondità della terra. Che fatica dev'esser stata portare alla luce le macchine da guerra che hanno attaccato la tua città! Foxglove dice che questa strada passa davanti a molte postazioni di guardia nascoste. Prendi una delle scale tortuose (vai al **415**) oppure la strada (vai al **7**)?

96

Il tunnel in cui ti trovi conduce a una terrazza che dà su una grande piazza sotterranea. Nella piazza ci sono file di alberi Guruka, un incrocio tra alberi e funghi che vegetano in vaste zone sotterranee e che si nutrono di batteri, di guano di pipistrelli o di altre creature. Questi alberi somigliano a grandi bestie immobili dalle forme contorte e grottesche, avvinghiati come se fossero rimasti stretti l'uno all'altro dopo la scomparsa del sole. La luce nella piazza è molto forte e i tuoi occhi, da tempo abituati al discreto bagliore della torcia, rimangono abbagliati dalle fornaci e dai fuochi che ardono ovunque. La piazza è affollatissima, dato che essa costituisce il passaggio principale tra il terzo e il quarto livello, collegati dalla Scala dei Giganti di Fuoco. Non ci sono guardie in vista, soltanto il consueto affaccendarsi di gente che va e che viene. Sul lato più lontano della piazza c'è la scala sotterranea più grande che ti sia mai capitato di vedere; scende e si perde alla vista.
Foxglove ti avvisa di non cimentarti nella discesa della Scala dei Giganti di Fuoco, dato che a metà cammino

vi sono dei giganti veri a sorvegliarla. I Giganti del Fuoco sono ciechi, ma la tradizione vuole che queste creature spaventose siano dotate di un sesto senso, ovvero che riescano a percepire la presenza di qualsiasi intruso che non dovrebbe trovarsi su quella scala; scagliano massi infiammati e colpiscono i trasgressori con le loro clave di ferro. Così quelli che non hanno ragione di lasciare i livelli più bassi sono trattenuti di sotto, proprio come gli intrusi vengono tenuti alla larga. Foxglove ti implora di cercare la scala segreta che porta al quarto livello. Segui il suo consiglio (vai al **176**) o ti arrischi giù per la scala (vai al **196**)?

97

I Nani Troll cominciano a gridare come ossessi per dare l'allarme. Prendi la rincorsa su per la strada in direzione del bordo del baratro, nella speranza di sparire dalla vista prima di venir individuato da nemici più intelligenti. Non appena raggiungi il bordo del baratro lanci una fugace occhiata alle tue spalle: dietro il primo arco c'è una figura in piedi, la cui tunica verde e viola ti suggerisce che potrebbe trattarsi di un Elfo Oscuro, o forse addirittura una sorella di Nullaq. La creatura si ripara gli occhi dalla luce e guarda fissa verso di te. Segna che sei stato visto sulla strada. Sfrecci via e imbocchi la scala più vicina, che serpeggia tortuosa fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **375**.

98

Delle parole mezze sussurrate giungono alle tue sensibilissime orecchie: «Un assassino! Lo ammazziamo o lo sfidiamo?» Nella caverna sono almeno in due a parlare in lingua comune. Sai che sono a circa dodici metri da te. Li attacchi (vai al **358**) o chiedi chi sono (vai al **58**)?

99

Anche se indossi il tuo costume di Ninja e ti muovi nell'oscurità con la furtività di un felino, molte delle creature che vivono in questo regno dell'ombra hanno il vantaggio di aver vissuto tutta la vita nell'oscurità. Una di esse ti nota e dà immediatamente l'allarme. Stai per tornare sui tuoi passi quando quattro Elfi Oscuri a cavallo di draghi-lucertole senza ali partono alla carica, mentre le frecce fendono l'aria attorno a te. Ben presto ti ritrovi vicino alla postazione di guardia dei Nani Troll. Se possiedi la capacità dell'Acrobatismo, vai al **119**; altrimenti, devi combattere per passare (vai al **139**).

100

Devi ancora prendere lo Shuriken che l'Elfo Oscuro ha già lanciato un incantesimo. La creatura pensa più in fretta di te, ma solo perché ha due menti. Gridi di dolore stringendo le dita attorno alla Stella da Lancio

che, diventata incandescente, cade a terra e si fonde. Se hai altre Stelle da Lancio, anche queste si fondono sotto i tuoi vestiti e ti scendono lungo il corpo. Perdi 2 punti di Resistenza per ogni Shuriken. La sorella di Nullaq non tenta di ucciderti, malgrado tu sia vulnerabilissimo; punta invece il dito verso il tunnel a sinistra davanti a te. Segui il suo invito ed entri nel tunnel (vai al **352**) o cerchi di uscire dall'altra entrata libera, dietro a te sulla sinistra (vai al **220**)?

101

Proprio all'ultimo momento ti rendi conto che la terra davanti alla trincea di difesa è stata rimossa di fresco, quindi freni il cavallo e gridi forte: «Alt!» Uno o due cavalli sprofondano in avanti e cadono in fossati pieni di aste appuntite che gli Orchi avevano preparato su istruzione del loro capo. Costei è una donna dall'armatura bizzarra che li incita alla difesa tenendo di piatto una spada bordata di cristalli di ghiaccio che brilla di una luce fredda. Gli Orchi rilasciano una raffica di frecce e tre vergini dello scudo vengono abbattute. Batti la ritirata (vai al **121**)? Parti per una nuova carica (vai al **131**)? O smonti da cavallo per condurre a termine l'attacco (vai al **141**)?

102

L'Orco carrettiere lancia un'occhiata a Lord Sile mentre la squadra aspetta ansiosa la risposta del loro signore all'ordine uscito dalle labbra di uno zoppo delle topaie del Rift. Sulle prime Lord Sile appare imbarazzato, poi arrabbiato; infine un sorriso astuto si dipinge sulla sua sgradevole faccia. «E la Vedova Nera affida la sua favorita a uno zoppo che abita nelle topaie del secondo livello? Sarà meglio che aspettiate tutti e due nelle mie prigioni finché non avrò mandato un messaggio alla Vedova Nera». Gli Orchi si levano le armature. Riveli che sei un umano e non uno zoppo (vai al **92**) o dici che sei una maga degli Elfi Oscuri trasformata in uno zoppo da una maledizione, che però non ha perso i suoi poteri magici (vai al **112**)?

103

Cassandra ride e risponde: «Cosa vuoi che gliene importi agli Elfi Oscuri di Cassandra? Potresti squartarmi a pezzi, e loro non se ne curerebbero. No, dovrai portare lo scettro nelle Budella di Orb, se l'amore per un amico fidato significa qualcosa per te, Signore Supremo. Devi salvare Glaivas il Ranger, o non sarai migliore di quelli che lo tengono prigioniero nell'oscurità perenne». Vai al **123**.

104

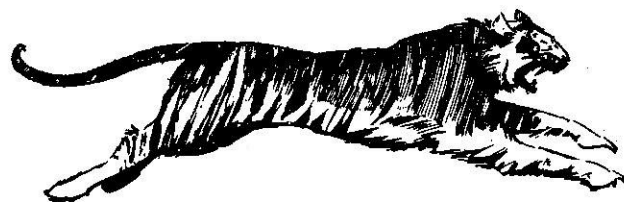
Il primo ragno, che ultimamente era rimasto fermo, ritorna a muoversi. Ora li avverti entrambi: si stanno aprendo un varco nel tuo cervello. Improvvisamente senti una voce che ti rintrona nella testa: «Questa è la

voce di Nullaq, di colei che governa nella Malizia e nell'Invidia, Regina Suprema di quelli che vivono nella malizia. Sappi che il mio tocco è velenoso e la mia voce pietrificante». E a queste parole senti le tue carni trasformarsi in pietra. Le figlie di Nullaq hanno permesso alla dea di impadronirsi della tua mente. Se hai portato Foxglove fuori dalla caverna del ragno, vai all'**88**; altrimenti, vai al **108**.

105

Non puoi chiedere a nessuno di spartire con te i pericoli del Rift. Foxglove, però, verrà per punizione, per aver disertato la sua città in quest'ora del bisogno; inoltre potrebbe esserti utile. Comunque non c'è motivo di farti accompagnare da una banda armata: indipendentemente dal numero, la sua forza sarebbe inferiore a quella degli abitanti del Rift. La clandestinità sarà il tuo maggiore vantaggio. Prendi lo scettro e lo avvolgi in una stoffa nera, poi lo nascondi sotto il costume di Ninja. Lasci ordini a Gwyneth di rendere pubblica la notizia che ti sei messo in viaggio per incontrare due saggi della città, invece parti verso il più infimo e tenebroso dei luoghi, le Budella di Orb. Prendi un altro artefatto dall'armeria di corte: la Torcia di Lumen, un bastone d'ebano con in cima un cono d'alabastro. Toccando l'alabastro, la torcia diffonde una luce costante che ti sarà di grandissimo aiuto nell'eterna oscurità del Rift. Vai al **145**.

106

Ti arrendi ai tuoi assalitori che discutono per un attimo se sia il caso o meno di salvarti. Ti accorgi che, sebbene potenti e svelti a dispensare morte a chiunque si trovi sul loro cammino, queste persone non sono cattive. Decidi di raccontare chi sei e cosa stai facendo. Vai al **16**.

107

Raggiungi la cima del canyon prima che i tuoi inseguitori appaiano sulla strada sottostante e imbocchi la più vicina delle scalette che serpeggia tortuosamente fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **375**.

108

La Vedova Nera si è guadagnata un premio molto più prezioso dello Scettro di Irsmuncast; ha vinto il suo possessore, il Vendicatore, il quale verrà fatto schiavo e poi manovrato per sottomettere tutte le genti di Orb. Ora la dea potrebbe trasformarti in pietra con un solo pensiero mentre tu non hai neppure l'autonomia di toglierti la vita. I tuoi movimenti sono controllati dai

due minuscoli ragni della sorella di Nullaq, i quali utilizzeranno i tuoi considerevoli poteri per cambiare il mondo e portarvi la malizia.

109

Proprio mentre stai per raccogliere le catene, il soldato comincia a intonare una sgradevole canzonaccia, ma tutto sommato il fatto va a tuo vantaggio. Coperto dal suono della sua voce, infatti, puoi ritirarti più agevolmente verso la porta. Se Foxglove ti aspetta e tu sei in possesso della pelliccia di uno zoppo, puoi usarla per travestirti mentre Foxglove può fingere di essere la tua schiava (vai al **149**), altrimenti puoi uccidere gli Elfi Oscuri e prendere i loro vestiti (vai al **169**). Puoi travestirti da zoppo anche se sei solo. In questo caso segna il tutto sul Foglio d'Identità e vai al **319**.

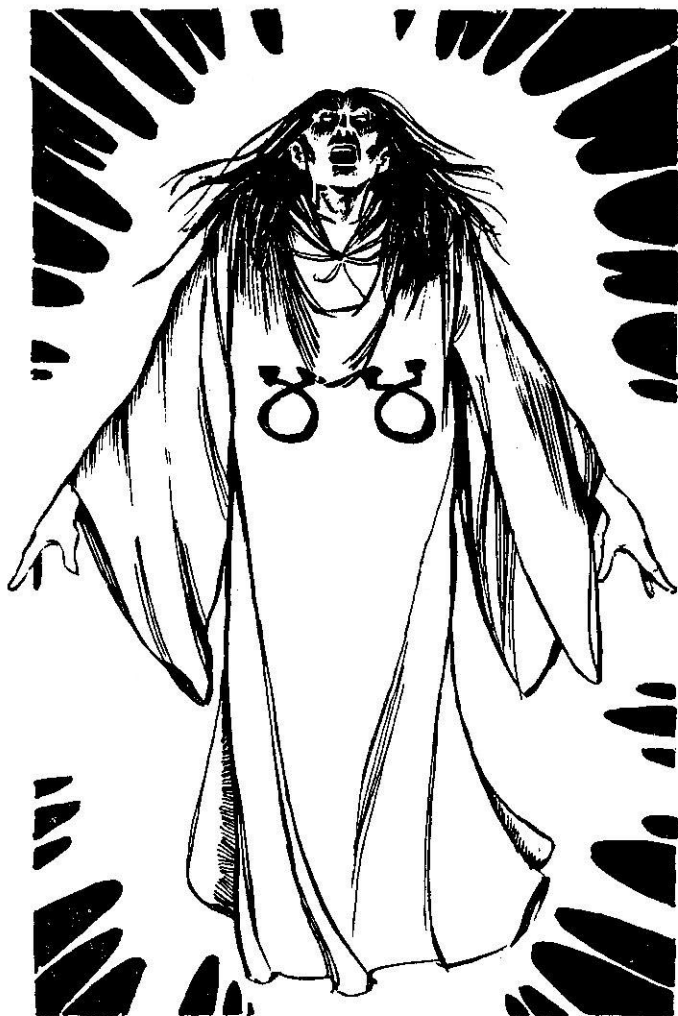
110

Se Foxglove era con te quando ti sei arreso, vai al **290**; altrimenti, vai al **310**.

111

Ti accorgi troppo tardi che la terra davanti alle trincee di difesa è stata rimossa di fresco. La prima fila di cavalli, incluso il tuo magnifico destriero bianco, sprofonda nella trappola, un fossato pieno di aste appuntite che uccidono molte delle vostre bestie. Gli Orchi rilasciano una raffica di frecce che uccidono diverse Donne Guerriero, e Gwyneth, come puoi ben sentire, dà l'ordine di ritirarsi. Gli Orchi escono in massa dalle trincee, incitati alla vittoria con grande ardore dalla donna dalla bizzarra armatura. Tu rimani intrappolato sotto la tua cavalcatura e, anche se non sei seriamente ferito, ti ritrovi impotente quando la Donna Guerriero, dopo essersi fatta spazio tra diversi Orchi, ti punta la spada alla gola. La vista di quell'arma bordata di cristalli di ghiaccio ti fa gelare il sangue nelle vene. Vai al **151**.

112

Lord Sile appare un po' a disagio: chiaramente non riesce a raccapezzarsi, ma i suoi Orchi non ti si avvicinano. «Lascia la donna qui con me mentre tu torni dalla Vedova Nera e vai a prendere una guardia. Ci sono molti traditori e Abitanti dei Piani Alti nel terzo livello: là non sarebbe al sicuro».
Decidi di bluffare. «Come osi approfittare della favorita della Vedova Nera?»
«Non ho detto questo». È chiaro che Lord Sile nutre desideri non proprio innocenti nei confronti di Foxglove, e ora appare molto a disagio.
«Riferirò ogni cosa alla Vedova Nera, e voi tutti verrete puniti!» minacci con tono sicuro. Gemiti di terrore si levano dal gruppo di Orchi; alcuni imprecano addirittura contro Sile. Improvvisamente il carrettiere grida e infilza il suo corno di bronzo nel collo di Lord Sile. Questi lancia un grido, e immediatamente la lotta ha inizio. I due sono avvinghiati a terra mentre gli altri presenti si uniscono al combattimento, oppure aspettano di vedere chi uscirà vincitore dalla zuffa - Sile o il carrettiere dotato di corno - prima di prendere posizione. I sostenitori di Sile sono in numero nettamente

inferiore, ma la sola forza del loro capo è formidabile. Mentre te ne vai in fretta e furia, il carrettiere lancia un grido, ma tu riesci a farti strada a forza tra gli Orchi che combattono e scappi. Vai al **52**.

113

Cassandra mente. Agli occhi di chiunque altro potrebbe sembrare sincera, ma tu capisci che sta mentendo dal modo in cui si sforza di sostenere il tuo sguardo indagatore. È vero che ha più coraggio di un leone: ha rischiato il tutto per tutto venendo a Irsmuncast, nella tana del nemico. Ma mente quando dice di aver rischiato ogni cosa per una ricompensa in danaro; quel che vuole, invece, è la tua vita, poiché vuole vendicare la morte del suo amico barbaro. Inoltre fissa il tuo occhio di smeraldo con maggior insistenza: è evidente che desidera entrare in possesso del Globo che risplende sul tuo nobile viso. Vai al **123**.

114

Lo scoppio di luce improvviso è talmente forte che per poco non rimani tramortito. Apri gli occhi a stento e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati a Foxglove, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del potente lampo frutto della magia di Thaum. I tuoi avversari sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda, e Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Per fortuna non stavi guardando Thaum: se non avessi distolto gli occhi, infatti, saresti sicuramen-

te rimasto stordito dal lampo luminoso. Thaum sta dando inizio a un altro incantesimo. Gli scagli contro uno Shuriken, se ne hai uno, (vai al **154**), oppure ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **174**)?

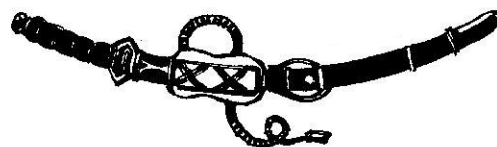
115

Al mattino Foxglove è depressa e umiliata al punto di rifiutare perfino di guardarti. Se ti raddolcisci e le dai il conforto che desidera, vai al **305**. Altrimenti dovrai accettare di trascorre la maggior parte del viaggio in un ostile silenzio. Vai al **95**.

116

Il tunnel in cui ti trovi conduce a una terrazza che dà su una grande piazza sotterranea. Nella piazza ci sono file di alberi Guruka, un incrocio tra alberi e funghi che vegetano in vaste zone sotterranee e che si nutrono di batteri, di guano di pipistrelli o di altre creature. Questi alberi somigliano a grandi bestie immobili dalle forme contorte e grottesche, avvinghiati come se fossero rimasti stretti l'un l'altro dopo la scomparsa del sole. L'illuminazione della piazza è molto forte e i tuoi occhi, da tempo abituati esclusivamente al bagliore discreto della torcia, rimangono abbagliati dalle fornaci e dai fuochi che ardono ovunque. La piazza è affollatissima, dato che costituisce il passaggio principale tra il terzo e il quarto livello, collegati dalla Scala dei Giganti di Fuoco. Non ci sono guardie in vista, soltanto il consueto affaccendarsi di gente che va e che viene. Sul lato più lontano della piazza c'è la scala sotterranea più grande che ti sia mai capitato di vedere; scende fino a perdersi alla vista. Tenti di attraversare la piazza (vai al **196**) o cerchi una scala laterale che scende al quarto livello (vai al **176**)?

117

Guadagni terreno, ma, invece di attaccare, il più vicino degli assalitori schiaccia la testa di Foxglove con il piede. Attacchi (vai al **207**) o fuggi (vai al **227**)?

118

L'arma dalla testa di serpente colpisce il pavimento accanto a te e rotola via senza arrecarti danno alcuno, ma ora è lo spadaccino ad attaccarti. Ti punta contro il petto la spada incantata, in grado di trovare magicamente il bersaglio. Tenta di bloccare il colpo. La tua Difesa è 6. Se ci riesci, vai al **158**; se fallisci, vai al **178**.

119

Avanzi di corsa verso uno dei Nani Troll, che forza le catene per raggiungerti, poi fai una splendida capriola e atterri alle spalle della bestia, la quale ti fissa stupefatta. Hai superato la postazione di guardia. Prosegui su per la strada nella speranza di poterti calare nel Rift passando per una via meno affollata. I draghi-lucertola dal sangue freddo cominciano a rallentare e tu hai così

modo di fuggire. Segna che sei stato avvistato sulla via e vai al **375**.

120

Non appena ti muovi, l'Elfo Oscuro fa un rapido cenno con la mano e diventa invisibile. Non ha neppure mosso un muscolo, ed è già svanito nel nulla. Se hai ancora il Globo di smeraldo al posto dell'occhio, vai al **260**. Altrimenti, vai al **280**.

121

Decidi che ulteriori spargimenti di sangue non porterebbero a nessun risultato e ritiri l'attacco. Gwyneth protesta, ma tu affermi che Foxglove avrà la sua amnistia e torni in città ad attendere l'arrivo della sua squadra da guerra. Vai al **41**.

122

Il capitano fa cenno a Foxglove di salire sul carro accanto a lui e proibisce agli Orchi di toccarla. Lasci cadere le catene. Se sei sotto l'incantesimo di Foxglove, vai al **262**; altrimenti, vai al **282**.

123

«E tu che parte hai in tutto ciò?» chiede Gwyneth a Foxglove.
«Io non c'entro niente. Quando la mia città mi sbatté le porte in faccia, fuggii nel Rift in cerca d'aiuto, ma trovai soltanto una crudeltà che va oltre l'immaginazione».
Non avevi mai visto Gwyneth andare in collera a quel modo; è quasi furiosa. «Verme schifoso! Prima hai aperto a quella gente i cancelli della città quand'eravamo assediati, e poi loro si sono sbarazzati di te! Non puoi essere utile in una città come questa, Foxglove: non conosci le arti marziali né la magia, e non sei una sacerdotessa; hai solo la scaltrezza di un rospo di fogna velenoso!»
Chiedi a Gwyneth di calmarsi e chiedi di nuovo come mai Foxglove si trova qui. «Contro la mia volontà, Signore Supremo. Non sono altro che una pedina indifesa di un gioco malvagio». Vai al **173**.

124

Gli Avventurieri sembrano molto spaventati. Thybault mormora tristemente qualcosa a proposito di come perderai l'anima e Taflur ti suggerisce di sottoporti a un esorcismo alla prima occasione. Né lui né Thybault possono farlo all'esterno di un tempio, quindi non ti rimane che sperare. Di tanto in tanto il ragno si agita, giusto per rammentarti che stai vivendo nel terrore. «Non c'è nulla da fare se non continuare» dici coraggiosamente. Vai al **164**.

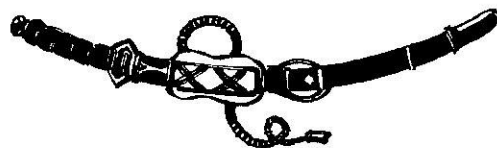
125

Da tempi immemorabili il Rift è un covo maledetto, popolato da creature perverse e mostruose di ogni genere e specie. Esse sono all'origine dell'infinita ondata di malvagità che dall'oscuro baratro invade la terra degli uomini. Elfi Oscuri, Sorelle di Nullaq, Orchi, Vecchi, Figli di Nil e Troll della Peste non sono altro che una minima parte degli abitanti che tramano agguati nella tenebra eterna. Il baratro stesso rassomiglia a un'immensa gola circondata da un reticolo di tunnel naturali e di caverne che si diramano fino al centro di Orb. Si potrebbe camminare per tutta la vita nelle Budella di Orb senza riuscire a identificarne tutte le catacombe e i sotterranei. Decidi di incamminarti verso il nord del Rift. Vai al **165**.

126

Il tuo Allenamento del Cuore ti dice che queste quattro persone, con possibile eccezione per il mago, un personaggio capriccioso e inaffidabile anche se non completamente malvagio, sono uomini buoni e coraggiosi. Puoi fidarti di loro; non ti mentiranno. Racconti dunque di essere niente di meno che il Signore Supremo di Irsmuncast Edge e della tua missione per salvare Glaivas, il tuo amico Ranger. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**. Lo spadaccino muove la spada nella tua direzione e dice: «Padrona di uomini e donne». Da questo momento questi Avventurieri cominciano a piacerti. Vai al **246**.

127

Alzi gli occhi e vedi un pezzo di roccia che si è staccato dalla parete del canyon ed è rotolato fin sulla strada, accanto ai tuoi piedi. Nello stesso istante senti il sibilo di un'ascia da guerra che vola in aria verso di te. Se hai la capacità dell'Intercettazione e hai ancora il Globo di smeraldo nell'occhio, vai al **167**; altrimenti, vai al **187**.

128

La morte giunge istantanea: le spade scendono più veloci che mai, tranciandoti nettamente il braccio e poi il corpo. La sorella di Nullaq raccoglie i pezzi del tuo corpo per impiegarli in una pozione occulta.

129

Il soldato sta per alzarsi e mettersi a cantare quando la maga gli posa delicatamente una mano sul braccio e si porta un dito alle labbra. Un attimo dopo avvertono il rumore delle catene e immediatamente si voltano per attaccarti. Il soldato è il più veloce. Se possiedi e sai usare degli Aghi Avvelenati, vai al **269**; altrimenti, combatti contro il soldato (vai al **209**).

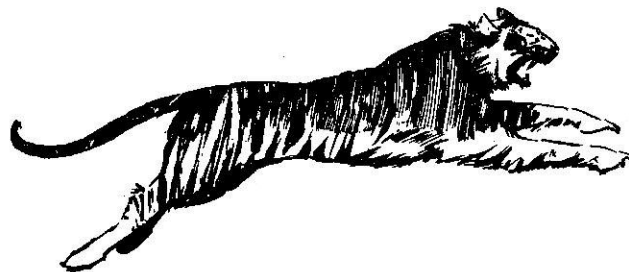
130

Le Orchesse si accorgono che ti sei tradito. «Muori, profanatore!» esclama una di esse. «E non pronunciare mai più quel nome maledetto in questo luogo!» infuria un'altra. Danno subito ordine di ucciderti. Le picche ti vengono puntate contro, tu ti schivi agilmente, ma vieni bloccato da una delle maghe, dal cui palmo teso fuoriescono delle stecche di ferro che si conficcano nel tuo corpo; il malvagio incantesimo ti ha fatto anche levitare, perciò non sei in grado di abbattere il temibile avversario. Ti agiti nel tentativo di liberarti ma le picche ti percuotono finché la maga non ti fa cadere a terra, il corpo coperto di ferite sanguinanti. Hai trovato la morte nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

131

Subito dopo esservi raggruppati, ripartite alla carica, sperando di riuscire a saltare oltre il fosso. Il tuo destriero bianco stira al massimo i muscoli mentre tenta di superarlo, ma finisce in una rete, una trappola tesa al di là del fosso. Altri cavalli cadono nella buca munita di aste appuntite, e ancora una volta le frecce degli Orchi provocano delle perdite. La Donna Guerriero parte alla carica, e quel che rimane del tuo esercito non può far altro che ritirarsi. In quanto a te, perdi i sensi dopo essere caduto da cavallo e aver battuto la testa su una roccia. Quando riprendi conoscenza ti ritrovi con la spada della Donna Guerriero puntata al collo; la lama bordata di ghiaccio ti raggela il sangue nelle vene. Vai al **151**.

132

Avendo assistito alla tua vittoria, Lord Sile grida ai suoi Orchi di farsi da parte, poi ti sfida a combattimento, anche se ormai è chiaro che non sei affatto uno zoppo. Vai al **152**.

133

Gwyneth fa un passo avanti e stringe il braccio di Foxglove in una morsa di ferro. Foxglove grida per la paura, ma la faccia di Gwyneth è irremovibile. Con uno strattone allontana dai tuoi occhi la donna in lacrime. I lamenti di Foxglove giungono fin dal corridoio per poi smorzarsi a poco a poco. Gwyneth torna da sola nella Sala del Trono. Vai al **163**.

134

Lo strano gesticolare di Thaum è davvero incredibile. Proprio mentre ti prepari ad attaccare, uno scoppio improvviso di luce accecante ti lascia tramortito. Apri gli occhi a stento e capisci che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati all'arazzo, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del potente

lampo frutto della magia di Thaum. I tuoi avversari sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda, e Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Questo puoi solo immaginarlo dai rumori che senti, dato che lo scoppio ti ha tramortito e reso momentaneamente cieco. Indietreggi, ma l'acciaio temprato di Tyutchev e Cassandra affonda nelle tue carni. Muori lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

135

Ti svegli all'abbaiare dei lupi e, con tua sorpresa, trovi Foxglove in piedi, non lontana da te. «Sono così impaurita, Vendicatore! Riesco a malapena a non gridare per la paura». Dal tono della voce, Foxglove ti sembra molto scossa. Le dai il conforto che desidera (vai al **305**), torni a dormire (vai al **155**), o rimani sveglio fino all'alba, ora in cui ti rimetti in cammino (vai al **115**)?

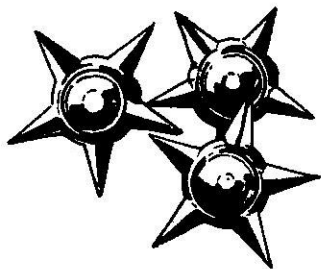
136

Il tunnel in cui vi trovate conduce a una terrazza che dà su una grande piazza sotterranea. Nella piazza ci sono file di alberi Guruka, un incrocio tra alberi e funghi che vegetano in vaste zone sotterranee e che si nutrono di batteri e di guano di pipistrelli o di altre creature. Questi alberi somigliano a grandi bestie immobili dalle forme contorte e grottesche, avvinghiati come se fossero rimasti stretti l'uno all'altro dopo la scomparsa del sole. L'illuminazione della piazza è molto forte e i tuoi occhi, da tempo abituati alla luce della torcia, rimangono abbagliati dalle fornaci e dai fuochi che ardono ovunque. La piazza è affollatissima, dato che costituisce il passaggio principale tra il terzo e il quarto livello, collegati dalla Scala dei Giganti di Fuoco. Non ci sono guardie in vista, soltanto il consueto tran-tran di gente che va e che viene. Sul lato più lontano della piazza c'è la scala sotterranea più grande che ti sia mai capitato di vedere; scende fino a perdersi alla vista.

Foxglove ti avvisa di non cimentarti nella discesa della Scala dei Giganti di Fuoco, dato che a metà cammino vi sono dei giganti veri a sorvegliarla. I Giganti di Fuoco sono ciechi, ma la tradizione vuole che queste creature spaventose siano dotate di un sesto senso, ovvero che riescano a percepire la presenza di qualsiasi intruso che non dovrebbe trovarsi su quella scala; scagliano massi infiammati e colpiscono i trasgressori con le loro clave di ferro. Così quelli che non hanno ragione di lasciare i livelli più bassi sono trattenuti di sotto, proprio come gli intrusi vengono tenuti alla larga. Foxglove ti implora di cercare la scala segreta che porta al quarto livello.

Segui il suo consiglio (vai al **236**) o ti arrischi giù per la scala (vai al **216**)?

137

Si tratta di una mossa difficile contro un nemico che brandisce un'ascia. La Difesa del Nano Troll è 7. Se il tuo attacco ha successo, fai cadere il tuo avversario sulla schiena e hai il tempo di prendere in braccio Foxglove e di allontanarti; vai al **177**. Se fallisci, il Nano Troll ti colpisce con l'ascia: perdi 5 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, vai al **157**.

138

L'arma dalla testa di serpente d'argento ti colpisce al braccio: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ora è lo spadaccino ad attaccare. Punta contro il tuo cuore la spada incantata, capace di trovare magicamente il bersaglio. Cerchi di parare il colpo; la tua Difesa è 6. Se ce la fai, vai al **158**; altrimenti, vai al **178**.

139

Dovrai uccidere almeno uno dei Nani Troll per riuscire ad avanzare e sfuggire alle grinfie dei draghi-lucertola, ma hai tempo solo per tre colpi prima che i tuoi inseguitori ti siano addosso. Decidi di attaccarne uno con una combinazione di mosse. Quale successione di colpi dell'Arte della Tigre scegli? Un Calcio del Fulmine a Forbice, un Colpo del Cobra e un atterramento Coda di Drago (vai al **159**), un calcio del Cavallo Alato, un Colpo della Zampa di Tigre e un atterramento a Mulinello (vai al **179**), oppure un colpo della Zampa di Tigre seguito da due Calci della Tigre che Salta in rapida successione (vai al **199**)?

140

Foxglove ti segue da vicino, facendo frusciare leggermente il vestito. Se attraversando il Sotterraneo Sacro siete stati avvistati entrambi, vai al **240**. Altrimenti, vai al **370**.

141

Le vergini dello scudo smontano da cavallo, formano i ranghi e avanzano minacciosamente dietro gli scudi a forma di losanga. A piedi, queste donne veterane e dalla lunga esperienza evitano con facilità il fosso, saltano oltre le aste appuntite e sono pronte a combattere. La Donna Guerriero che li comanda esorta gli Orchi alla battaglia con grande fervore, tuttavia essi non sono all'altezza delle truppe di Gwyneth. Vedi Foxglove che afferra la spalla della Donna Guerriero e le bisbiglia qualcosa all'orecchio, dopo di che quest'ultima, sebbene con riluttanza, dà l'ordine di arrendersi. Decidi di rispedire gli Orchi nel Rift, con l'ammonizione che se verranno trovati ancora oltre il confine saranno trucidati senza pietà. Vai al **201**.

142

Il conduttore del carro grida: «Lo zoppo sfida a combattere Lord Sile, il più forte dei forti!» Una fragorosa risata echeggia nel tunnel, seguita da applausi e grida di incitamento. Lord Sile si toglie il mantello ed esibisce un torso segnato da orribili cicatrici, trofei delle sue numerose battaglie. È in piedi di fronte a te, mani sui fianchi, come un lottatore, ed è insolitamente alto per essere un Orco, alto quasi quanto te. Usi un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **362**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **382**), un Calcio della Frusta di Kwon, se Togowa il Mistico te l'ha insegnato (vai al **12**), o l'atterramento Denti di Tigre (vai al **32**)?

143

Informi Foxglove che per ora resterà sotto la custodia della Donna Guerriero Cassandra e le auguri che nell'avversità possa trovare il modo di redimersi dai propri peccati. Foxglove impallidisce e ti guarda con aria implorante, ma tu rimani risoluto, nonostante il sorriso malvagio che oscura la faccia di Cassandra. Segna che Foxglove è tornata nel Rift con Cassandra. Vai al **163**.

144

Sono persone dall'aspetto non nuovo. Le saluti. Sono Eris il Mago, Thybault e Taflur, entrambi sacerdoti, e Vespers, uno spadaccino. Li avevi tirati fuori da una difficile situazione e Thybault ti aveva guarito dalla peste. Sono vestiti come allora: Vespers indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate

in bianco sul petto. Dagli studi nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. Thybault, con la sua tunica bianca dalla croce rossa, è un adoratore di Avatar il Solo, Supremo Principio del Bene; mentre Taflur, la cui tunica è verde, segue il culto di Illustra, Dea della Vita, consorte di Avatar. Eris il Mago, come ben ricordi, è un tipo strano e capriccioso e al vederti si innervosisce. La ruota a cinque punte sulla sua tunica indica che è un seguace di Béatan il Libero. Sono brava gente e senti di poterti fidare. Non appena si accorgono in chi si sono imbattuti fanno delle facce alquanto comiche, ma subito si schierano in posizione di combattimento e tu vai a unirti a loro. C'è paura nei loro volti, una paura che si trasforma immediatamente in odio non appena Tyutchev si mette a parlare: «Sono curioso di sapere se oserete sfidarci. Cassandra ed io siamo combattenti più pericolosi di voi in quanto a te, volubile Eris, non puoi competere con l'abilità di Thaum». Taflur comincia a cantilenare una benedizione in onore di Illustra. «Ti brucia ancora eh?», chiede Thaum, cercando di sconcentrarlo. Cassandra dice: «L'Alta Sacerdotessa è morta. Quel che è fatto è fatto. Non vogliamo vendicarci dei seguaci della Dea della Vita».

«Voi che riverite Anarchil non riuscite a tenere la stessa idea in mente per più di un minuto» dice imperiosamente Thybault. «Ma noi sì che ci vendicheremo di coloro che riveriscono il tremendo dio Anarchil».

Con te non parlano neppure. La rivalità tra questa gente deve aver radici molto profonde. Improvvisamente noti che un arazzo della sala comincia a incresparsi, come se mosso dal vento. Vai al **34**.

145

Da tempi immemorabili il Rift è un covo maledetto, popolato da creature perverse e mostruose di ogni genere e specie. Esse sono all'origine dell'infinita ondata di malvagità che dall'oscuro baratro invade la terra degli uomini. Elfi Oscuri, Sorelle di Nullaq, Orchi, Vecchi, Figli di Nil e Troll della Peste non sono altro che una minima parte degli abitanti che tramano agguati nella tenebra eterna. Il baratro stesso rassomiglia a un'immensa gola circondata da un reticolo di tunnel naturali e di caverne che si diramano fino al centro di Orb. Si potrebbe camminare per tutta la vita nelle Budella di Orb senza riuscire a identificarne tutte le catacombe e i sotterranei. Decidi di incamminarti verso il nord del Rift. Vai al **185**.

146

Racconti di essere niente di meno che il Signore Supremo di Irsmuncast Edge e della tua missione per salvare Glaivas, il tuo amico Ranger. Se hai letto il libro *Assassino!* (il secondo della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **78**. Altrimenti lo spadaccino muove la spada verso

di te e dice: «Padrona di uomini e donne». E subito questi Avventurieri cominciano a piacerti (vai al **246**).

147

Il rumore del metallo attira la tua attenzione e ti mette subito in guardia: sposti lo sguardo e vedi un orribile faccia rincagnata che ti fissa da dietro un arco di pietra naturale. La figura ti scaglia contro un'ascia da combattimento con notevole abilità, ma tu hai il tempo di schivarla; un attimo dopo l'arma va a schiantarsi rumorosamente contro la roccia alle tue spalle. Ti butti a terra proprio nell'istante in cui un masso di modeste dimensioni vola verso la tua testa per poi andare a finire anch'esso contro la parete rocciosa dietro di te. Il rumore che avevi sentito era il tintinnare delle catene che legano i tuoi assalitori all'arco naturale: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, sono appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia, ma balzano in avanti decisi ad assalirti. Prosegui attaccando (vai al **207**), o fuggi (vai al **227**)?

148

Le spade si abbattono più veloci che mai graffiandoti il petto, poi tornano alla posizione di partenza senza darti nemmeno il tempo di capire che cosa sia successo. Se fossi passato in mezzo alle statue saresti rimasto tranciato in due. Non hai altra scelta che uscire imboccando il tunnel indicatoti dalla sorella di Nullaq. Mentre attraversi di nuovo la caverna, la maga evoca un incantesimo che riempie immediatamente la sala di taglienti fiocchi di rame che si liberano dal pavimento, formano dei mulinelli e ti feriscono. Ti precipiti verso l'entrata del tunnel. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **352**.

149

Foxglove ti sta ancora aspettando. Probabilmente già non si orienta più nelle labirintiche viscere delle Budella di Orb e se mai riuscirà a uscire dal Rift sarà solo grazie a te. Indietreggia allarmata quando ti vede arrivare con andatura goffa, vestito della pelliccia dello zoppo, ma al suono della tua voce tira un sospiro di sollievo. Quando le mostri le catene, comunque, non è molto felice all'idea di venire trattata come una schiava, ma tu le dici che il travestimento è necessario per poter scendere nel Rift senza correre rischi. Le fissi le catene ai polsi e la fai camminare proprio davanti a te, come se fosse davvero la tua schiava. Vai al **289**.

150

«E allora prega, recita ad alta voce il rito diciassette, quello dell'avvelenamento del nemico» ti ordina uno degli Elfi. Ovviamente non sai neppure dell'esistenza

di un tale rito; l'Elfo se ne accorge fin troppo bene e dà ordine di ucciderti.
Le picche ti vengono puntate contro, tu ti schivi agilmente, ma vieni bloccato da una delle maghe, dal cui palmo teso fuoriescono delle stecche di ferro che si conficcano nel tuo corpo; il malvagio incantesimo ti ha fatto anche levitare, perciò non sei in grado di abbattere il temibile avversario. Ti agiti nel tentativo di liberarti ma le punte ti percuotono finché la maga non ti fa cadere a terra, il corpo coperto di ferite sanguinanti. Hai trovato la morte nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

151

Sollevi lo sguardo, incontri gli occhi crudeli ed esultanti della Donna Guerriero e riconosci immediatamente un nemico di vecchia data. Ora Gwyneth e le vergini dello scudo non possono far nulla per aiutarti: dai loro ordine di tornare a Irsmuncast a occuparsi della difesa della città. Quando se ne sono andate, Cassandra ti butta nuovamente a terra, dove vieni immobilizzato dagli Orchi. Due di loro ti tengono fermo mentre la donna prende la spada bordata di ghiaccio e dice: «Questo è per il mio amico Olvar, colui che uccidesti senza troppi riguardi sulle Montagne della Visione». Pone la punta della spada bordata di ghiaccio contro la gemma verde lucente che hai al posto di un occhio e senza pietà ti scava la faccia finché la gemma non salta fuori. Ghignando malvagiamente la donna intasca la gemma. Ora non sei più in grado di vedere esseri d'altri mondi e con un solo

occhio non riesci più a stimare con esattezza le distanze: segna che hai perso il Globo di smeraldo e sottrai 1 da tutti i tuoi Modificatori finché non recupererai il Globo. Vai al **273**.

152

Lord Sile si toglie il mantello ed esibisce un torso segnato da orribili cicatrici, trofei delle sue numerose battaglie. È in piedi di fronte a te, mani sui fianchi, come un lottatore: è insolitamente alto per essere un Orco, addirittura alto quanto te. Usi un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **362**); un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **382**), un Calcio della Frusta di Kwon, se Togowa il Mistico te l'ha insegnato (vai al **12**), o l'atterramento Denti di Tigre (vai al **32**)?

153

Foxglove lascia la Sala del Trono con una fretta indecorosa e tu dai ordine che venga scortata da dieci vergini dello scudo perché possa lasciare la città senza venire lapidata. Gwyneth è visibilmente seccata, ma tu le fai notare che di certo Foxglove non oserà tornare. «Di sicuro non fino a quando non sarà riuscita a portarti alla rovina con i suoi intrighi, comunque» afferma Gwyneth con voce scura e minacciosa. Vai al **163**.

154

Se ti rimane solo uno Shuriken, vai al **47**. Se ne hai più di uno, vai al **166**.

155

Il tuo risveglio è decisamente brusco, dato che il coltello dalla punta avvelenata di Foxglove ti penetra nelle carni. Se possiedi la capacità dell'Immunità, vai al **412**. Altrimenti il tuo ultimo pensiero va a Foxglove: essa ti ha rubato lo Scettro e con esso diventerà il tiranno della tua città.

156

Il tunnel in cui ti trovi conduce a una terrazza che dà su una grande piazza sotterranea. Nella piazza ci sono file di alberi Guruka, un incrocio tra alberi e funghi che vegetano in vaste zone sotterranee e che si nutrono di batteri, di guano di pipistrelli e di altre creature. Questi alberi somigliano a grandi bestie immobili dalle forme contorte e grottesche, avvinghiati come se fossero rimasti stretti l'un all'altro dopo la scomparsa del sole. L'illuminazione della piazza è molto forte e i tuoi occhi, da tempo abituati alla luce della torcia, rimangono abbagliati dalle fornaci e dai fuochi che ardono ovunque. La piazza è affollatissima, dato che è il passaggio principale tra il terzo e il quarto livello, collegati dalla Scala dei Giganti di Fuoco. Non ci sono guardie in vista, soltanto il consueto affaccendarsi di gente che va e che viene. Sul lato più lontano della piazza c'è la scala sotterranea più grande che ti sia mai capitato di vedere; scende fino a perdersi alla vista.
Tenti di attraversare la piazza (vai al **216**) o provi a cercare una scala secondaria che scenda al quarto livello (vai al **236**)?

157

Il colpo della pesante ascia ti ha fatto cadere a terra, così Foxglove è ora abbandonata a se stessa. Invece di attaccare te, il Nano Troll le schiaccia la testa sotto il piede. Attacchi (vai al **207**) o fuggi (vai al **227**)?

158

Senti un gran rumore quando la spada colpisce il tuo braccio; tu vieni scagliato all'indietro, ma ora hai la spada sotto controllo. Fissi lo spadaccino dritto in viso, un viso tirato per lo sforzo. Se hai letto il libro *Assassino!* (il secondo della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**; altrimenti, dici loro che non hai cattive intenzioni (vai al **218**), o approfitti dell'occasione e attacchi di nuovo (vai al **238**)?

159

Entri rapidamente in azione consapevole del fatto che un solo errore significherebbe la morte, dato che i tuoi nemici ti serrano da entrambi i lati. Se cambi idea e decidi di saltare giù dal bordo della strada nell'infinita oscurità del Rift, vai al **219**. Altrimenti non puoi evitare lo scontro. Ti tieni alla larga per sferrare il primo attacco, il Calcio del Cavallo Alato, senza dare al Nano Troll il tempo di colpirti con la sua gigantesca ascia. Il Calcio del Fulmine a Forbice è una mossa troppo debole contro una bestia così grossa, che, dopo il tuo doppio attacco, rimane in piedi; però il Colpo del Cobra sferrato contro lo sterno la fa piegare su se stessa per il dolore. Se hai la capacità dello Yubi-Jutsu, vai al **239**; altrimenti l'attacco è destinato a fallire, poiché il Troll è troppo pesante per un atterramento Coda di Drago. Vai al **259**.

160

Lasci Foxglove nelle grinfie della sorella di Nullaq e corri in fretta giù per il tunnel. L'Elfo Oscuro non parte all'inseguimento, batte invece le mani e ride. Forse era Foxglove che voleva. Un'altra fiammata alle tue spalle separa la donna dalla fine del tunnel. Torni indietro di corsa e attraversi il muro di fuoco (vai al **60**) o continui a correre in avanti (vai al **320**)?

161

Quando raggiungete la cima del pinnacolo vi rendete conto che qualcun altro, oltre a voi, ha già notato che questa è una posizione strategica: la Donna Guerriero che guida la banda da guerra di Orchi esce silenziosamente da dietro un masso e ti punta alla gola la spada orlata di cristalli di ghiaccio, scintillante di una luce gelida. Riconosci immediatamente il suo portamento arrogante: è Cassandra, ricercata assieme a altri peri-

colosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'assassinio della loro Alta Sacerdotessa. Ricordi di essere stato attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso, per autodifesa, uno dei loro compagni. Cassandra è uno spadaccino impareggiabile e velocissimo e ti attacca con l'agilità di una pantera. Non hai il tempo di usare una Stella da Lancio. Utilizzi un atterramento Coda di Drago (vai al **211**), un Colpo del Cobra (vai al **221**) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **231**)?

162

Foxglove indietreggia e rimane a osservare con freddezza gli Orchi che ti assalgono. Se ti rimane uno Shuriken, puoi lanciarlo. A questa distanza non è proprio possibile sbagliare, procuri all'avversario un danno di 1 dado, ma non sei in grado di recuperare lo Shuriken (cancellalo dal Foglio d'Identità). Nel tunnel ti possono attaccare solo tre Orchi alla volta, ma il conduttore del carro si fa strada a spallate e si mette in prima linea per cercare di infilzarti col suo corno di bronzo impiantato sulla fronte. Gli Orchi hanno dei lunghi coltelli che usano come corte spade con buoni risultati.

	Conduttore del Carro	Secondo Orco	Terzo Orco
Resistenza:	10	8	7
Difesa:	6	5	5
Danno:	1 Dado + 1	1 Dado	1 Dado

Scegli tu chi attaccare; se riesci a sconfiggere due avversari, vai al **132**. La tua Difesa contro i loro attacchi è 8. Ciascun attacco è individuale e puoi Pararne soltanto uno. Se sopravvivi, puoi attaccare nuovamente: torna all'inizio di questo paragrafo.

163

Decidi di provare a ottenere altre informazioni. Chiedi a Cassandra dove esattamente nel Rift è tenuto prigioniero Glaivas (vai al **183**), oppure quanti Elfi Oscuri ci sono nel Rift (vai al **193**) o ancora dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **203**)?

164

La scala conduce in una grande sala dalle pareti rivestite in pietra e scarsamente illuminata. Lo spettacolo a cui assisti è al contempo splendido e sinistro: lontano, sulla sinistra, c'è un'enorme arcata, al di là della quale si ergono i troni scolpiti e le statue dei vecchi regnanti di questa zona delle Budella di Orb. Nell'oscurità hai delle fugaci visioni che farebbero rabbrividire qualsiasi eroe. Sulla destra vedi un tunnel alto ma molto stretto, così stretto da far passare una persona

soltanto di fianco. Vespers lo Spadaccino desidera entrare nel Passaggio dei Troni, ed Eris si è già incamminato verso l'arcata. Dici loro di fermarsi e li persuadi a imboccare il tunnel stretto (vai al **204**) o li segui e attraversi l'arcata (vai al **256**)?

165

Raggiungi il margine del grande baratro senza imbatterti in maghi o in Elfi Oscuri che potrebbero essere sulle tue tracce. Un odore di zolfo e ammoniaca rende l'aria rancida mentre dei vapori caldi e stantii fuoriescono dalle grandi fessure che spaccano la nuda roccia. Non ci sono animali selvatici qui al margine delle Budella di Orb, soltanto polvere. Ti fermi un attimo sul bordo del baratro per guardare in basso. Non c'è fondo, o, se c'è, si perde nell'oscurità chilometri e chilometri più sotto. A est si intravvede vagamente la parete opposta, che si eleva per un chilometro simile a un banco di nubi lontane. Ci sono molte scale e sentieri tortuosi che scendono giù dalla parete del canyon; c'è addirittura una strada, grande abbastanza per carri e macchine d'assedio, che serpeggia nelle profondità della terra. Che fatica dev'esser stata portare alla luce le macchine da guerra che hanno attaccato la tua città! Prendi una delle scale tortuose (vai al **375**) oppure la strada (vai al **395**)?

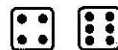
166

Il tuo Shuriken attraversa fulmineo la sala e ferisce Thaum alla spalla, impedendogli di pronunciare i suoi incantesimi, ma Tyutchev e Cassandra si avvicinano simultaneamente. In un baleno un secondo Shuriken appare tra le tue mani, e tutti e due gli avversari indietreggiano. Fai una capriola all'indietro, non più a tiro di spada, e scagli lo Shuriken. Tyutchev lo para, mandandolo a sibilare in mezzo alla sala e poi contro un arazzo, ma l'agile mossa lo costringe in ginocchio. Ti sei guadagnato un attimo di respiro nel mezzo del furioso combattimento. Vai al **186**.

167

Distendi il braccio con velocità incredibile, poi senti un rumore di metallo che sbatte contro metallo quando il tuo braccio intercetta la lama dell'ascia da guerra e la fa cadere nelle profondità del baratro. Ti butti a terra nell'istante in cui un masso di modeste dimensioni vola verso la tua testa e va a sfracellarsi contro la parete rocciosa dietro di te. Il rumore di metallo contro metallo che avevi sentito era il debole tintinnio delle catene che legano i tuoi assalitori all'arco naturale: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia, ma balzano in avanti decisi ad assalirti. Parti all'attacco (vai al **207**) o fuggi (vai al **227**)?

168

Mentre ti fai strada verso il tunnel due figure luminosissime appaiono a ogni lato dell'entrata, sotto forma di bellissimi Elfi silvestri. Sono armati di lunghe scimitarre adamantine che reggono davanti al petto e

sono appostati l'uno di fronte all'altro ai due lati del tunnel. Avanzi in mezzo alle due figure (vai al **128**) o attraversi la stanza ed esci dal tunnel indicato dalla sorella di Nullaq (vai al **352**)? In entrambi i casi abbandoneresti Foxglove al suo destino. Se invece desideri prenderla in braccio e portarla fuori dal tunnel indicato dall'Elfo Oscuro, vai al **180**.

169

Il soldato si alza e accompagna la sua canzone di caccia con una strana danza, mentre la maga segna il tempo con lievi movimenti del capo. Tra poco lei si volterà e guarderà verso di te. Se possiedi degli Aghi Avvelenati e sai adoperarli, vai al **189**; se invece preferisci fare affidamento sulle tue arti marziali, decidi se attaccare per primo il soldato (vai al **209**) o la maga (vai al **229**).

170

Le Orchesse si accorgono che ti sei tradito. «Muori, profanatore» dice una «e non pronunciare quel nome in questo luogo» infuria un'altra. Danno l'ordine di ucciderti. Le picche ti vengono puntate contro, tu ti schivi agilmente, ma vieni bloccato da una delle maghe, dal cui palmo teso fuoriescono delle stecche di ferro che si conficcano nel tuo corpo; il malvagio incantesimo ti ha fatto anche levitare, perciò non sei in grado di abbattere il temibile avversario. Ti agiti nel tentativo di liberarti ma le picche ti percuotono finché la maga non ti fa cadere a terra, il corpo coperto di ferite sanguinanti. Hai trovato la morte nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

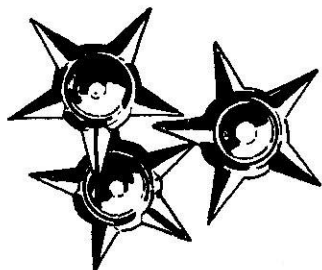
171

Tornata all'accampamento, Cassandra ti butta a terra, dove vieni incatenato senza pietà da quattro Orchi. Due di loro ti tengono ferma la testa mentre lei prende la spada bordata di ghiaccio e dice: «Questo è per il mio amico Olvar, l'uomo che uccidesti senza troppi riguardi sulle Montagne della Visione». Pone la punta della spada bordata di ghiaccio contro la gemma verde lucente che hai al posto dell'occhio e senza pietà ti scava la faccia finché la gemma non salta fuori. Ghignando malvagiamente la donna intasca la gemma. Ora non sei più in grado di vedere esseri invisibili di altri mondi, e con un solo occhio non riesci più a stimare con esattezza le distanze: segna che hai perso il Globo di smeraldo e sottrai 1 da tutti i tuoi Modificatori finché non recupererai il magico oggetto che ti fungeva da occhio. Vai al **273**.

172

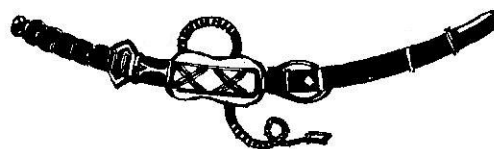
L'eco dei tuoi passi, malgrado la furtività con cui ti muovi, rimbalza nella parete più lontana della caverna. L'idea di trovarti sotto terra, circondato da nemici pericolosissimi, sta diventando insopportabilmente spiacevole. La tensione è insostenibile... ti senti braccato e vulnerabile, e cominci a credere di sentire dei rumori sinistri, dei passi. Quando, a giudicare dall'eco, ti trovi a circa metà del sotterraneo, ti rendi conto che il rumore di passi è reale, passi che si avvicinano da ogni parte. Improvvisamente senti il *whoosh* di una fiammata, ed ecco che un anello di fuoco appare sopra di te, seguito da molti altri. Ora la caverna rassomiglia a un enorme tempio sotterraneo i cui pilastri di legno che non raggiungono più il soffitto mandano ombre a intervalli irregolari. I passi che si avvicinano appartengono a un gruppo di Orchi con a capo due Elfi Neri che indossano un mantello blu. Finora sono stati guidati dal bagliore della Torcia di Lumen, ma adesso possono vederti alla luce del fuoco. Ha inizio l'inseguimento. Davanti a te, a trenta metri di distanza, c'è una galleria che porta a delle scale, ma è sorvegliata da una ventina di Orchi muniti di archi. A destra, quindici metri più in là, c'è un altro tunnel, sorvegliato anch'esso da due Orchi che indossano armature di cuoio, armati di picche lunghe quattro metri simili a quelle che usavano gli uomini di Antiochis nell'età aurea del Mare Interno. Alla tua sinistra, a circa dodici metri, ci sono gli Elfi e gli Orchi. Corri verso gli Orchi (vai al **192**), verso la galleria (vai al **212**) o ti fermi dove sei (vai al **232**)?

173

Cassandra dice: «Ho portato con me la donna Foxglove per riuscire a entrare sana e salva in città. Non mi importa quel che farai di lei anche se, casomai fosse tuo desiderio, certo sarebbe un bel regalo da portare nel Rift. Da quando hai ucciso Shadazar, è la Vedova Nera a regnare sugli Elfi Oscuri. Foxglove ha fatto davvero una buona impressione alla Vedova Nera, vero bella mia?» Foxglove si butta in ginocchio e ti implora di non rimandarla nelle Budella di Orb. Il Generale Gwyneth dice che Foxglove è una traditrice e che dovrebbe essere uccisa. Dai ordine che Foxglove venga giustiziata per come si è comportata quando la tua città è stata rasa al suolo (vai al **133**)? La rimandi nel Rift assieme a Cassandra nella speranza che possa far guadagnare tempo al tuo amico Glaivas (vai al **143**)? La liberi (vai al **153**), oppure dici che Foxglove dovrebbe accompagnarti in caso decidessi di metterti in viaggio verso il Rift (vai al **175**)?

174

Ti muovi, e Cassandra fa lo stesso; la donna-guerriero, però, non avanza verso di te bensì verso Foxglove, la quale per la paura va a rannicchiarsi il più lontano possibile. La spada di Cassandra è levata, pronta a colpire. Se vuoi proteggere Foxglove, vai al **94**. Se invece attacchi Tyutchev, che sta correndo verso di te, vai al **254**.

175

Gwyneth scorta Foxglove in modo tutt'altro che gentile fino al torrione, la torre senza finestre nell'angolo nord-est del palazzo; lassù languirà finché tu non deciderai se salvare o meno Glaivas. Vai al **195**.

176

Ci metti più di un giorno a trovare un'alternativa alla Scala dei Giganti di Fuoco. Soltanto spiando i ladri del mondo dell'oscurità, principalmente Elfi e Orchi - che comunicano in un gergo tutto loro, diverso da qualsiasi altra lingua - scopri una porta segreta in una parete rocciosa. Ci metti un po' di tempo per capire come funziona il meccanismo, ma alla fine riesci a spostare la roccia. Cominci così la discesa. Vai al **296**.

177

Foxglove sta già rinvenendo quando la prendi in braccio. Fate appena in tempo a scappare. Le catene sono tese al massimo quando i Troll cominciano a gridare imbestialiti per dare l'allarme. Foxglove tira fuori una

fiala da una piega degli stivali e la beve: di certo si tratta di una pozione sanante. Ben presto guarisce completamente ed è in grado di correre senza bisogno d'aiuto. Salite di corsa la strada in direzione del bordo del baratro, nella speranza di non essere avvistati da nemici più intelligenti. Non appena raggiungete il bordo del baratro lanci una fugace occhiata alle tue spalle: dietro il primo arco c'è una figura in piedi; a giudicare dalla tunica verde e viola potrebbe trattarsi di un Elfo Oscuro, o forse addirittura di una sorella di Nullaq. La creatura si ripara gli occhi dalla luce e guarda fisso verso di te. Segna che sei stato visto sulla strada. Scappi alla svelta e prendi la più vicina scala tortuosa che serpeggia fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **415**.

178

La spada ti penetra nelle carne e contemporaneamente lo spadaccino pronuncia una strana parola e lascia cadere la pergamena. È come se fossi stato colpito dalla mano della giustizia divina. Crolli a terra e perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non ti resta

altro che arrenderti allo spadaccino, che ti tiene bloccato a terra, mentre gli altri due, uno vestito di bianco e l'altro di verde, si portano uno alla tua destra e uno alla tua sinistra. Il mago scende lentamente a terra. Vai al **258**.

179

Agisci consapevole del fatto che un solo errore significherebbe la morte, dato che i tuoi nemici si avvicinano da entrambe le parti. Se cambi idea e decidi di buttarti giù dal bordo della strada nell'infinita oscurità del Rift, vai al **219**. Altrimenti non puoi evitare ciò che ti attende. Ti tieni indietro per sferrare il primo attacco, il Calcio del Cavallo Alato, senza dare al Nano Troll il tempo di colpirti con la sua gigantesca ascia. Egli infatti crolla in ginocchio sotto la potenza del tuo colpo; attacchi ancora con un Colpo della Zampa di Tigre che gli fa perdere nuovamente l'equilibrio mentre cerca di rialzarsi in piedi. Avanzi per abbattere definitivamente la creatura con un Atterramento a Mulinello prima che essa possa ritrovare l'equilibrio. Riesci ben presto a superare la postazione di guardia e a proseguire su per la strada nella speranza di raggiungere il bordo del Rift e di calare nelle sue profon-

dità passando per una strada meno affollata. I draghi-lucertola dal sangue freddo cominciano a rallentare mentre tu scappi. Segna che sei stato notato sulla strada e vai al **375**.

180

La sorella di Nullaq ti permette di raccogliere il corpo privo di sensi di Foxglove e ti osserva tranquillamente mentre la porti in braccio verso il tunnel. Non parte all'inseguimento, batte invece le mani e ride. Un'altra fiammata alle tue spalle ti separa definitivamente dalla fine del tunnel. Torni indietro di corsa e attraversi il muro di fuoco (vai al **60**) o continui a correre in avanti (vai all'**80**)?

181

Cassandra ti risponde che le sono state promesse ricchezze che vanno al di là dei suoi sogni più sfrenati; inoltre per lei il pericolo non conta, dato che è più coraggiosa di un leone. Se hai la capacità dell'Allenamento del Cuore, lo Shin-Ren, vai al **113**; altrimenti, vai al **123**.

182

Gli Orchi fermano il carretto davanti a te e il capitano dice: «Inginocchiati, zoppo, al cospetto di Lord Sile del secondo livello. Perché hai sconfinato e sei giunto fino a questo posto così lontano dalle topaie degli zoppi?» Ti inginocchi e rispondi che stai portando la tua schiava al terzo livello, dove potrai venderla a un prezzo più alto (vai all'**82**) o rimani in piedi e dici che essa è la favorita della Vedova Nera e che sarebbe meglio che lui e gli Orchi si facessero da parte per lasciarvi passare (vai al **102**)?

183

«Glaivas è tenuto prigioniero nella terra al di là dei sette monti conosciuta col nome di Santuario Dimenticato. La ragnatela della Vedova Nera si dirama dal suo centro». Puoi fare a Cassandra un'altra domanda. Le chiedi quanti Elfi Oscuri ci sono nel Rift (vai al **213**), o dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **223**)?

184

Il tunnel stretto continua per un centinaio di metri, senza allargarsi o presentare nessuna apertura. Poi sale leggermente, e a circa metà salita il pavimento si mette a oscillare verso il basso, mandandoti a ruzzolare in una piccola stanza ben illuminata, piena di sontuosi arazzi. Ti rialzi, ti guardi intorno e immediatamente il sangue ti si ghiaccia nelle vene. Vai al **224**.

185

Prima della partenza Foxglove prepara alcuni dei suoi vecchi abiti; se non glielo impedissi, porterebbe via l'intero guardaroba. Cavalca dietro a te in groppa a una cavalla bianca che tu tieni alle redini; la donna è vestita in bianco e nero e si tiene al caldo sotto un mantello color sabbia. Lasci la città con la complicità del buio e ti accampi soltanto la sera seguente, con Foxglove che si lamenta per la stanchezza, nonostante

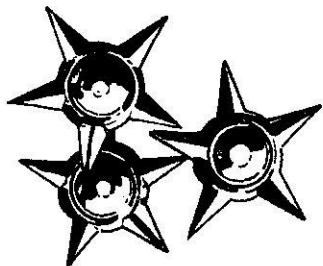
lei abbia cavalcato e tu camminato. Non sei distante dal Fiume degli Animali. Rimani sveglio tutta la notte per essere sicuro che Foxglove non fugga (vai al **205**), o dormi profondamente e ti fidi della prontezza del tuo animale in caso ci sia qualcosa che non va (vai al **225**)?

186

Uno scricchiolio e un cigolio accompagnano il movimento del pavimento del tunnel che, come in precedenza, si inclina. Fate entrambi un balzo all'indietro quando quattro corpi piombano nella stanza in mezzo a voi. Si rialzano in fretta e tu ti accorgi subito che hanno già avuto a che fare con i tre Portatori del Caos con i quali ti trovi a combattere. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), dovresti aver già conosciuto questo gruppo di Avventurieri, rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **144**. Altrimenti vai al **394**.

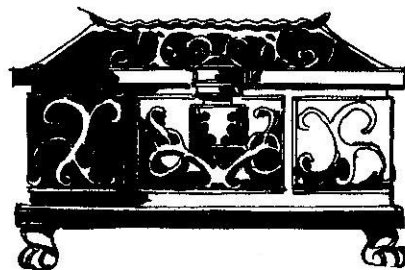
187

Cerchi di schivarti, ma è troppo tardi e l'ascia da combattimento ti si conficca nel fianco con forza tale da farti cadere in ginocchio. Perdi 7 punti di Resistenza. Ti butti a terra nell'istante in cui un masso di modeste dimensioni passa sopra la tua testa e va a sfracellarsi contro la parete rocciosa dietro di te. Il rumore di metallo contro metallo che avevi sentito non era altro che il debole tintinnio delle catene che legano i tuoi assalitori all'arco naturale: cinque Nani Troll,

grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia, ma balzano in avanti decisi ad assalirti. Cerchi di rialzarti in piedi, ma il primo Troll ti è già addosso. Vai al **247**.

188

Continuando a correre, ti accorgi troppo tardi di un recesso nel soffitto del tunnel, sotto al quale ti trovi allorché un minuscolo ragno ti cade sul viso. Scacci l'insetto, il quale però riesce a insinuarsi tra i tuoi capelli e infine in un orecchio. Se hai una spilla con la testa di toro, vai all'**8**; altrimenti, vai al **28**.

189

Proprio nel momento in cui il soldato si trova tra te e la maga, questa spalanca gli occhi per lo stupore: un attimo dopo il tuo ago avvelenato le si conficca nella guancia. Il soldato si volta su se stesso per affrontarti, ma crolla anch'esso a terra quando il secondo ago gli si infila nel labbro superiore. I due Elfi Oscuri muoiono subito; tu ti impadronisci dei loro vestiti, delle cinture e dei sandali, e anche di due cappucci che trovi in un contenitore vicino. Una scatoletta d'avorio all'interno di uno dei cappucci contiene un piccolo spillone con la testa d'oro a forma di toro. Segna che hai la spilla a forma di toro e vai al **249**.

190

Gli Elfi cominciano a deriderti: «Uno schiavo della Tentatrice eh? Le sue orecchie non ti daranno ascolto, dato che di lei qui non c'è neanche l'ombra». Gli Orchi ridacchiano maliziosamente. «Vattene! Striscia fino al quarto livello da dove sei venuto!» La maga ti indica la galleria e tu non perdi tempo e obbedisci. Con grande sollievo ti lasci alle spalle il Sotterraneo Sacro. Vai al **372**.

191

Cassandra ti ha sconfitto, ma all'ultimo momento rinuncia al colpo di grazia che avrebbe dovuto ucciderti... Ti ha risparmiato la vita!

Sei prossimo alla morte, con una Resistenza di 2 punti e con la spada del tuo avversario puntata alla gola. La lama bordata di ghiaccio ti fa raggelare il sangue nelle vene mentre la donna ti lega le mani dietro la schiena e poi ti trascina giù per il ripido pendio verso l'accampamento degli Orchi. Se possiedi la capacità dell'Evasione, vai al **21**; altrimenti, vai al **171**.

192

Quando ti trovi a circa sei metri dagli Orchi, gli Elfi Oscuri gridano un comando nella loro lingua cadenzata. Se Foxglove è con te, vai al **392**; altrimenti, vai al **10**.

193

«Molti più di quanti speri di evitarne» risponde con prontezza la Donna Guerriero. Puoi fare un'altra domanda a Cassandra. Le chiedi dove esattamente nel Rift è tenuto prigioniero Glaivas (vai al **233**), o dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **223**)?

194

Segui il loro sguardo, mentre uno scoppio di luce fortissima per poco non ti tramortisce. Apri gli occhi a stento e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati all'arazzo, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del lampo di luce frutto della magia di Thaum. Sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda. Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Meno male che non stavi guardando Thaum o altrimenti, se non avessi distolto gli occhi, saresti sicuramente rimasto stordito. I quattro Avventurieri non sono stati altrettanto fortunati. Vespers ha reagito abbastanza velocemente e si è riparato gli occhi e neppure Thybault è tramortito, ma Eris il Mago e Taflur stanno indietreggiando in uno stato di shock. Usi uno Shuriken (se ne hai uno) contro Thaum, che sta cominciando un altro incantesimo (vai al **294**) o ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **314**)?

195

Decidi di provare a ottenere altre informazioni. Chiedi a Cassandra dove esattamente nel Rift è tenuto prigioniero Glaivas (vai al **215**), oppure quanti Elfi Oscuri ci sono nel Rift (vai al **235**) o ancora dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **255**)?

196

Strano a dirsi, ma tutta l'attenzione che metti nell'attraversare la piazza pare sprecata. Due Elfi Oscuri che escono silenziosamente da dietro un albero Guruka e si ritrovano per caso faccia a faccia con te non sembrano nemmeno accorgersi della tua presenza. Ti muo-

vi verso la scala; attorno a te c'è una calca di gente, ma nessuno sembra intenzionato a dare l'allarme o a parlare. Servendosi delle loro capacità magiche, i quattro Avventurieri hanno modificato leggermente il loro aspetto e ora potrebbero tranquillamente passare per creature del terzo livello. Scendono in gruppo giù per la scala larga tre metri, illuminata da un bagliore rosso molto forte, sotto la luce di fuochi che ardono da entrambi i lati. A metà strada ci sono delle statue di cera - o almeno tali sembrano - di sei Giganti di Fuoco, con dei scuri corpi pelosi che brillano sotto la luce del fuoco. Sono immobili come statue e nessuno osa guardarli. Torni indietro (vai al **376**) o continui (vai al **336**)?

197

I Nani Troll non hanno ancora dato l'allarme, probabilmente perché la pagherebbero cara se i loro superiori venissero a sapere che sei riuscito a superare la postazione di guardia. La strada continua a serpeggiare nell'oscuro regno del Rift. C'è un tunnel che attraversa la roccia. Lo imbocchi (vai al **217**), o continui giù per la strada e svolti al prossimo angolo (vai al **237**)?

198

I quattro Avventurieri si trovano qui nel Rift con uno scopo ben preciso, non semplicemente per fare bottino o per uccidere creature malvagie: un pareggio di conti. Avete nemici in comune. Gli Avventurieri stanno dando la caccia agli adoratori del dio del Caos Anarchil,

che uccisero l'Alta Sacerdotessa Illustra nella città di Harith-si-the-Crow. Taflur ha persuaso i suoi amici ad andare a cercare e distruggere Tyutchev, Thaum e Cassandra, proprio le persone che vogliono la tua disfatta. Thybault ti narra di come quei tre maledetti abbiano osato avventurarsi nella grande Cattedrale di Illustra e uccidere la potente Alta Sacerdotessa davanti al suo stesso altare. Gli Avventurieri sono sulle tracce degli adoratori del dio del Caos, che si trovano da qualche parte al quarto livello o più sotto. Da quel che vedi odiano a morte quei tre; probabilmente vogliono fargliela pagare. Vai al **386**.

199

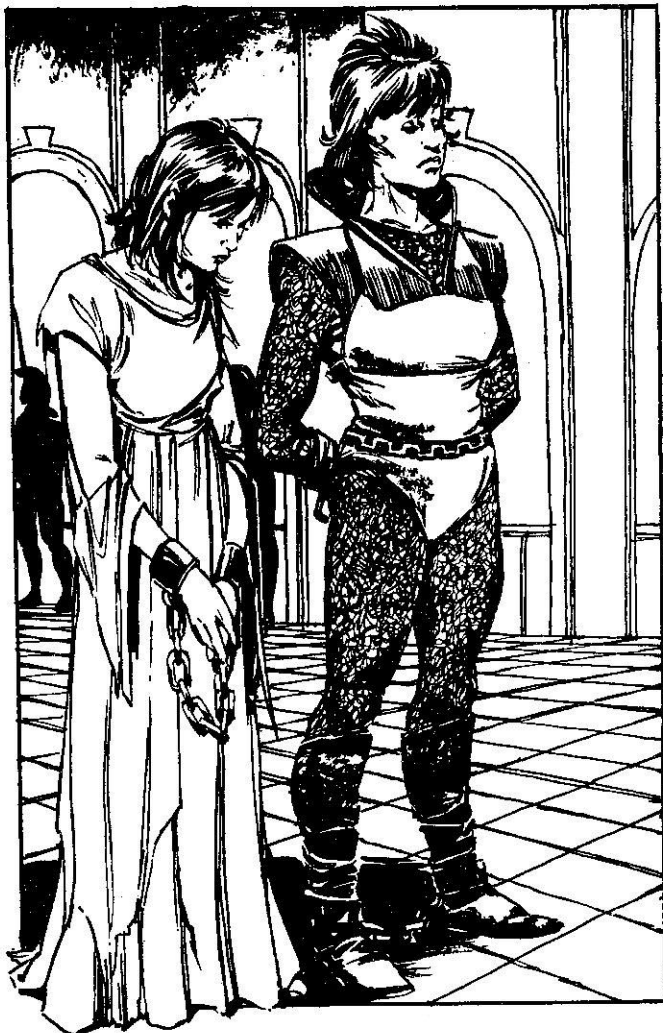
Attacchi consapevole del fatto che un solo errore significherebbe la morte, dato che i tuoi nemici ti serrano da entrambi i lati. Se cambi idea e decidi di saltare giù dal bordo della strada nell'infinita oscurità del Rift, vai al **219**. Altrimenti ecco quel che ti succede. Devi avvicinarti per sferrare il primo attacco, dando però modo al Nano Troll di brandire la sua ascia in direzione della tua testa. La tua Difesa è 7. Se vieni colpito, cadi a terra; vai al **259**. Altrimenti il tuo attacco fa piegare il nano in due dal dolore. Se hai la capacità dello Jubi-Yutsu, vai al **239**. Altrimenti sferri un Calcio della Tigre che Salta; hai due possibilità di atterrare il Nano Troll. La sua Difesa è 8. Se fallisci, vieni a tua volta atterrato da uno degli altri Nani Troll; vai al **259**. Se il colpo ti riesce, salti oltre il cadavere dell'avversario, superi la postazione di guardia e continui su per la strada sperando di raggiungere il bordo del Rift e di scendere nelle sue profondità passando per luoghi meno affollati. I draghi-lucertola dal sangue freddo cominciano a rallentare dandoti così modo di scappare. Nota che sei stato avvistato sulla strada e vai al **375**.

200

Se Foxglove ti aveva stregato, vai al **380**; altrimenti, vai al **20**.

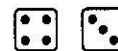
201

Più tardi, quello stesso giorno, le prigioniere vengono condotte al tuo cospetto nella Sala del Trono di Irsmuncast. Qui ti attende una doppia sorpresa: la prima è Foxglove, la quale indossa la stessa veste con lo strascico a pavone che portava la prima volta che la incontrasti, quando si candidò come membro del Consiglio del Re. Ora l'abito è consunto e malconcio per il viaggio, e lo stravagante strascico a pavone si è strappato molto tempo fa. Foxglove è ancora bellissima, ma ora la sua fragile bellezza sembra quella di una bambina abbandonata, non più quella di una sofistica-

ta cortigiana. La seconda sorpresa è la Donna Guerriero che all'accampamento non avevi avuto occasione di osservare; nella Sala del Trono, invece, riconosci all'istante Cassandra, ricercata assieme ad altri pericolosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'assassinio della loro Alta Sacerdotessa. Ricordi di essere stato attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso, per autodifesa, uno dei loro compagni. Ricordi perfettamente che Cassandra è uno spadaccino abilissimo e veloce. La sua spada magica, Coldsword, ora è al sicuro a Palazzo; segna che la spada di Cassandra è in tuo possesso e vai al **71**.

202

I tunnel si incurvano e si intersecano l'uno con l'altro. Gli Orchi vi stanno inseguendo a piedi e, a giudicare dal rumore che fanno, probabilmente vi stanno rintracciando con il fiuto. Cercate di seminarli, ma Foxglove si storce la caviglia e il dolore è troppo forte per proseguire. Se possiedi una pozione risanante, puoi somministrargliela (vai al **222**); altrimenti aspettate che gli Orchi vi raggiungano per provare a ingannarli con qualche scusa (vai al **242**).

203

«Dopo il nostro ultimo incontro, Thaum si è ammalato; era tanto ammalato che abbiamo dovuto rivolgerci a un grande sacerdote, e questo ci è costato una fortuna. Ha ridotto Thaum in miseria». Cassandra potrebbe voler dire che è stato fatto tornare dal regno dei morti

o forse che a causa tua è stato molto vicino alla morte. La donna continua: «Ci sono molti posti oscuri nel Rift nei quali nascondersi. Potresti fare brutti incontri, Vendicatore, in quella perenne oscurità». Puoi fare a Cassandra un'altra domanda. Le chiedi dove esattamente nel Rift viene tenuto prigioniero Glaivas (vai al **233**) o quanti Elfi Oscuri ci sono nelle Budella di Orb (vai al **213**)?

204

Il tunnel stretto continua diritto per un centinaio di metri, senza allargarsi o presentare nessuna apertura. Poi verso il fondo sale leggermente, e a circa metà salita il pavimento comincia a oscillare verso il basso. Cadete tutti in una piccola stanza ben illuminata e piena di sontuosi arazzi. Quando vi rialzate e vi guardate intorno, il sangue vi si gela nelle vene. Vai al **244**.

205

Foxglove dorme profondamente, a differenza di te, che risenti della perdita di sonno quando, subito dopo l'alba, cominci a far fatica a camminare. Perdi 2 punti di Resistenza e vai al **245**.

206

Lo spadaccino sta tentando di incantarti usando la sua spada magica, Manmaster, ma l'incantesimo di Foxglove è troppo potente e la magia della spada non fa effetto. Tu sei furente di rabbia: non ti sta bene che qualcuno si serva della magia per prendere il posto di Foxglove nel tuo cuore e Foxglove ti chiede di dare una bella lezione a questi uomini. Se hai almeno 2 punti di Energia Interiore, riesci a esercitare il tuo volere e il tuo autocontrollo per sopraffare il desiderio di attaccarli: perdi 2 punti di Energia Interiore e vai al **406**. Se desideri comunque attaccare, o non ti rimane abbastanza Energia Interiore per opporti al desiderio di Foxglove, vai al **238**.

207

I Nani Troll sono armati di grandi asce che brandiscono con sorprendente abilità, tenuto conto che ogni ascia deve pesare almeno quanto un uomo. Dovrai cercare di schivare o di parare il primo colpo. La tua Difesa è 7. Se vieni colpito, perdi 6 punti di Resistenza. Dopo il primo colpo hai il tempo di prendere l'iniziativa: indietreggi e utilizzi un Pugno di Ferro contro uno o più degli assalitori (vai al **17**), parti alla carica con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **37**) o con un atterramento Denti di Tigre (vai al **57**)?

208

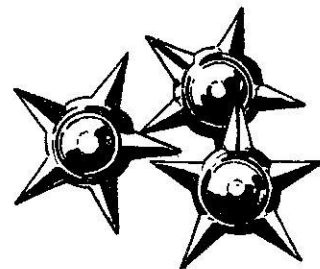
Raggiungi infine l'enorme sala del terzo livello. L'atmosfera è carica di un fumo che ti brucia i polmoni fino a quando il tuo organismo non ci si abitua.
I bracieri che ardono dappertutto ti permettono di far passare inosservata la Torcia di Lumen, almeno per adesso. Ti accorgi anche di un costante rumore di sottofondo: per un po' ti domandi cosa sia, poi capisci che si tratta degli abitanti del terzo livello dediti a molteplici attività e occupazioni. Senti le loro voci e il rumore dei loro passi, mischiato a altre migliaia di

suoni che tutti assieme danno vita a un basso e monotono ronzio. Se Foxglove è con te, vai al **228**; altrimenti, vai al **248**.

209

Troppo tardi ti ritornano alla mente gli insegnamenti del Grande Maestro Naijishi dell'Isola dei Sogni Tranquilli: «Dovendo affrontare un mago e un uomo d'armi, attaccare sempre per primo il mago». Mentre costringi a indietreggiare l'agile Elfo Oscuro, un'improvvisa esplosione magica ti fa perdere i sensi. Barcolli come un ubriaco e cadi in avanti, proprio sulla punta del pugnale della maga, che ti penetra così nel cuore. Hai trovato la fine nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

210

Il tunnel prosegue senza curve brusche per circa mezzo chilometro prima che si vedano segni di anima viva. La Torcia di Lumen, in realtà un manufatto magico creato da uno dei più potenti stregoni di tuo padre, ora sembra un braciere qualsiasi. La sua luce illumina un piccolo Orco, sgradevole d'aspetto, che sta avanzando verso di te, chino sotto un carico di fascine; ti osserva per un paio di secondi, poi comincia a indietreggiare e lascia cadere le fascine. Se hai uno Shuriken e desideri usarlo, vai al **230**; altrimenti, vai al **250**.

211

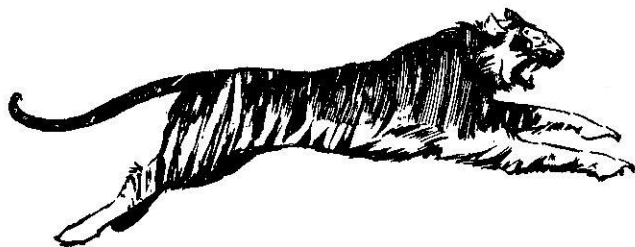
Cassandra si aspettava un trucco del genere, non essendo la prima volta che combatte contro di te, e la sua reazione è superba: fai scivolare il piede sotto al suo, poi metti le gambe a forbice per farla cadere, ma lei fa un gran balzo in aria e atterra su di te. Ti graffia il braccio con la punta della spada e, mentre ti giri repentinamente su te stesso per affrontarla, l'arma dall'innaturale freddezza ti penetra fino all'osso. Perdi 4 punti di Resistenza. Se la tua Resistenza è 3 o meno, vai al **191**; altrimenti puoi colpire ancora. Usi il Colpo del Cobra (vai al **221**), il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **231**) o cerchi di disarmarla con un atterramento a Mulinello (vai al **241**)?

212

Gli Elfi Oscuri gridano un comando nella loro lingua cadenzata e, quando sei a circa dieci metri dalla galleria, aprono il fuoco. La pioggia di frecce sibila

rapida e copiosa. Se possiedi la capacità dell'Intercettazione, vai al **312**; altrimenti, vai al **332**.

213

«Molti di più di quanti speri di evitarne, Vendicatore» risponde prontamente la Donna Guerriero. «Non risponderò ad altre domande, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **243**.

214

Tieni gli occhi fissi su Thaum. C'è uno scoppio di luce talmente forte che rimani tramortito. Apri gli occhi a stento e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati a nulla in particolare, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del lampo, frutto della magia di Thaum. Sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda. Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Indietreggi, accecato e indifeso, chiedendoti se i tuoi compagni Avventurieri abbiano subito la stessa sorte. La risposta ti viene data dalla spada di Cassandra che ti penetra nel petto. Se ti sei impossessato della sua spada, perdi 4 punti di Resistenza, dato che la spada che la sostituisce non è magica. Se invece Cassandra ha ancora Coldsword, la sua lama bordata di ghiaccio ti raggela le carni: perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, per tua fortuna la frusta di Thybault si abbatte sull'armatura di Cassandra, che è così costretta a indietreggiare, mentre tu hai il tempo di riprenderti. Vai al **414**.

215

«Glaivas è tenuto prigioniero nella terra al di là dei sette monti conosciuta col nome di Santuario Dimenticato. La ragnatela della Vedova Nera si dirama dal suo centro». Puoi fare a Cassandra un'altra domanda. Le chiedi quanti Elfi Oscuri ci sono nel Rift (vai al **295**) o dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **315**)?

216

Strano a dirsi, ma tutta l'attenzione che mettete nell'attraversare la piazza è sprecata. Due Elfi Oscuri che si muovono silenziosamente da dietro un albero Guruka si ritrovano per caso faccia a faccia con te, ma sembrano non accorgersi della tua presenza. Finché non raggiungi la scala, attorno a te c'è una calca di gente, ma nessuno sembra intenzionato a dare l'allarme o addirittura a parlare. Servendosi delle loro capacità magiche, i quattro Avventurieri hanno modificato

leggermente il loro aspetto e ora potrebbero tranquillamente passare per creature del terzo livello. Scendono in gruppo la scala larga tre metri illuminata di un rosso abbagliante - come la scala che porta all'inferno - sotto la luce dei fuochi che si trovano su entrambi i lati. A metà strada ci sono le statue di cera, o tali almeno sembrano, dei sei Giganti di Fuoco, con scuri corpi pelosi che brillano sotto la rubescente luce del fuoco. Sono immobili come statue e nessuno osa guardarli. Torni indietro (vai al **316**) o continui (vai al **336**)?

217

Il tunnel stretto serpeggia scendendo sempre più in basso fino a congiungersi con un altro tunnel in prossimità del secondo livello. Qui l'oscurità è totale, perciò tocchi la Torcia di Lumen e prosegui con attenzione sotto la guida della sua discreta luce. Vai al **417**.

218

Non appena parli si accorgono che sei un umano e cambiano subito atteggiamento nei tuoi confronti. Sono ancora diffidenti, ma non hanno più intenzione di ucciderti. Ora hai l'opportunità di vederli da vicino: lo spadaccino indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Dagli studi nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. L'uomo dalla tunica bianca è un sacerdote; sul petto porta la Croce di Avatar. Il terzo uomo è in verde, anche lui un sacerdote nonostante indossi una cotta di maglia, un adoratore di Illustra, Dea della Vita. Il quarto, un mago, è un adoratore di un dio del Caos. Lo stendardo della ruota a cinque punte, comunque, simboleggia le Possibilità Illimitate che inducono a fare del bene e non quelle che tendono al male. Hai fatto uno sbaglio ad attaccarli, dato che, a meno che non siano travestiti, sono brave persone. Se hai la capacità dello Shin-Ren, vai al **278**. Gli uomini ti chiedono chi sei, cosa stai facendo qui e che dio adori. Racconti tutto (vai al **298**) o, se ne hai la capacità, usi un Ago Avvelenato (vai al **318**)?

219

Bloccato tra le asce dei Nani Troll e le feroci spade dei draghi-lucertola e dei loro cavalieri decidi di saltare nell'infinita oscurità sperando...
Hai l'impressione di precipitare per un'eternità, poi il tuo corpo si sfracella su una sporgenza rocciosa lontano dalla luce. La morte ti attende qui, nella spelonca senza luce dell'orribile Rift.

220

Ti lanci di corsa in mezzo alle statue con le spade (vai al **128**) oppure entri nel tunnel (vai al **148**)?

221

Lo sguardo di Cassandra non vacilla mentre studia il tuo viso per capire quando sferrerai il colpo. Fai una finta, poi tenti di colpirla con un pugno, ma la donna reagisce come una pantera, e la punta della sua arma volteggia bassa e ti ferisce il braccio.

Cassandra
Difesa contro il Colpo del Cobra: 8
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 3

Se la colpisci e riduci la sua Resistenza a 12 o meno, vai al **261**. Altrimenti, la tua Difesa è 8. Se la tua Resistenza si riduce a 3 o meno, vai al **191**. Altrimenti, le sferri un altro pugno (torna all'inizio di questo paragrafo), utilizzi un atterramento a Mulinello nel tentativo di disarmarla (vai al **241**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **231**) o un atterramento Coda di Drago (vai al **211**)?

222

Cancella la pozione risanante dal Foglio d'Identità; Foxglove la beve e ben presto si ristabilisce. Continuate a correre e seminate gli Orchi, ma avete anche completamente perso il senso dell'orientamento. Vai al **409**.

223

«Dopo il nostro ultimo incontro Thaum si è ammalato; era tanto ammalato che abbiamo dovuto rivolgerci a un grande sacerdote, e ci è costato una fortuna. Ha ridotto Thaum in miseria». Cassandra potrebbe voler dire che Thaum è stato fatto tornare dal regno dei morti o forse che a causa tua era molto vicino alla morte. Poi la donna continua: «Ci sono molti posti oscuri nel Rift nei quali nascondersi. Potresti fare brutti incontri, Vendicatore, in quella perenne oscurità». Si ferma un attimo e quindi prosegue: «Non risponderò ad altre domande, Vendicatore, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **243**.

224

Sei caduto dritto dritto nelle braccia di un comitato d'accoglienza... Disposti in semicerchio attorno a te ci sono tre individui che riconosci fin troppo bene. Proprio di fronte c'è un uomo alto e gagliardo, avvolto in un mantello nero. L'unica nota di colore sono i capelli molto ricci, di un giallo paglierino spento; in una mano l'uomo soppesa una spada con aria quasi incurante. Alla sua destra c'è un uomo dalla grigia veste fluente ricoperta di rune; sfoggia un grande orecchino d'oro, ha uno sguardo perfido e intelligente e un sorriso maligno. Dall'altra parte c'è Cassandra, con la spada sguainata, in forma come sempre, i capelli ispidi trasandati come l'armatura. Gli altri due

sono suoi amici e tuoi mortali nemici: Tyutchev, ladro e asso della spada, e Thaum, grande illusionista e potente mago. Devono aver intuito che saresti passato di qua. Anche Tyutchev ha trovato la scala segreta e, sapendo che non saresti sceso dalla Scala dei Giganti, è rimasto ad attenderti qui assieme agli altri. Hanno ben pensato di penetrare così in fondo nelle Budella di Orb. Vai al **264**

225

Durante la notte ti svegli una sola volta e trovi Foxglove ancora coricata che ti fissa intensamente. Appena si accorge che le restituisci l'occhiata si volta dall'altra parte e si tira sopra la testa la pelliccia color sabbia. Scivoli nuovamente nel sonno e all'alba ti svegli sotto il suo sguardo. Vai al **245**.

226

I quattro Avventurieri si trovano qui nel Rift con uno scopo ben preciso, non semplicemente per fare bottino o per uccidere creature malvagie, bensì per un pareggio di conti. Avete nemici in comune. Gli Avventurieri stanno dando la caccia agli adoratori del dio del Caos Anarchil, che uccisero l'Alta Sacerdotessa Illustra nella città di Harith-si-the-Crow. Taflur ha persuaso i suoi amici ad andare a cercare e distruggere Tyutchev, Thaum e Cassandra, proprio le persone che vogliono la tua disfatta. Thybault ti narra di come quei tre maledetti abbiano osato avventurarsi nella grande Cattedrale di Illustra per uccidere la potente Alta Sacerdotessa davanti al suo stesso altare. Gli Avventurieri sono sulle tracce degli adoratori del dio del Caos, che si trovano da qualche parte al quarto livello o più sotto. Da quel che vedi odiano a morte quei tre e ti chiedono di prender parte alla loro missione e di lasciar perdere temporaneamente la tua. Sei stato incantato da Manmaster, la spada dello spadaccino, e ti sarà difficile non unirti a loro. Se desideri aiutarli, vai al **386**; in caso contrario, se ti rimangono ancora 2 punti di Energia Interiore, puoi esercitare il tuo volere e augurare loro buona fortuna pur rifiutandoti di accompagnarli; vai al **326** ma perdi 2 punti di Energia Interiore.

227

Fai appena in tempo a scappare. Le catene sono tese al massimo poco prima che i Nani Troll comincino a gridare imbestialiti, dando l'allarme. Parti di corsa su per la strada in direzione del bordo del baratro, nella speranza di non venir avvistato da nemici più intelligenti. Non appena raggiungi il bordo del baratro lanci una fugace occhiata alle tue spalle: dietro il primo arco c'è una figura in piedi e, a giudicare dalla tunica verde e viola, potrebbe trattarsi di un Elfo Oscuro, o forse

addirittura di una sorella di Nullaq. La creatura si ripara gli occhi dalla luce e guarda fisso verso di te. Segna che sei stato avvistato sulla strada. Scappi alla svelta e prendi la scala più vicina, che serpeggia tortuosa fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **375**.

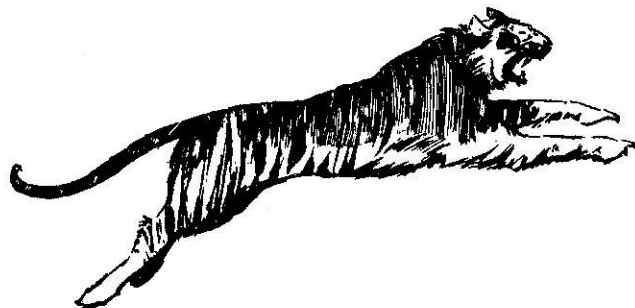
228

Foxglove si sta comportando abbastanza bene: fa poco rumore, ma il suo passo leggero ti fa comunque sapere che è ancora dietro di te. Se siete entrambi vestiti da Elfi Oscuri, vai al **268**; se siete travestiti tu da zoppo e Foxglove da schiava, vai al **288**. Se fai affidamento esclusivamente sulla tua clandestinità, vai al **308**.

229

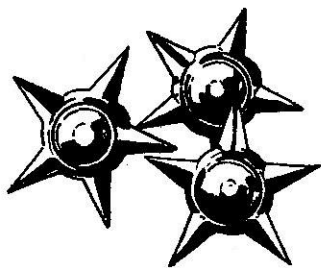
La maga soccombe sotto i tuoi colpi prima di poter formulare un incantesimo. Proprio quando le sferri l'attacco finale, senti un forte bruciore al fianco: il soldato ha preso la spada e ha affondato la lama nelle tue carni. Perdi 5 punti di Resistenza. Ti volti e pari l'attacco successivo, poi atterri l'avversario e lo disarmi e infine gli assesti il colpo di grazia servendoti della sua stessa arma. I vestiti dei due non sono molto rovinati, quindi li prendi, assieme a delle cinture, a dei sandali e a due cappucci che trovi in un contenitore. Trovi anche un piccolo gioiello, uno spillone con la testa d'oro a forma di toro. Se Foxglove non è con te, indossare la veste verde sarà il migliore travestimento. Segna come ti sei travestito e vai al **289**. Se Foxglove ti sta aspettando, vai al **249**.

230

Lancia i dadi per lo Shuriken: se il lancio ti riesce, vai al **270**. Se fallisci, l'Orco si china a raccogliere la Stella da Lancio e scappa via. Cancella lo Shuriken dal Foglio d'Identità e vai al **250**.

231

Cassandra ti guarda negli occhi in cerca di un indizio che riveli qual è il colpo che sta per partire. La colpisci col piede al ginocchio e poi alla testa, ma lei si accorge che il primo attacco è solo una finta. Ora la sua spada incombe sul tuo piede; Cassandra si muove con la velocità di una pantera e para il colpo con facilità. La sua fredda spada ti procura una brutta ferita alla gamba: perdi 7 punti di Resistenza, e subito lei attacca nuovamente. Se la tua Resistenza è scesa a 3 o meno, vai al **191**. Altrimenti rispondi con un Colpo del Cobra (vai al **221**), con un atterramento Coda di Drago (vai al **211**) o cerchi di disarmare l'avversario con un atterramento a Mulinello (vai al **241**)?

232

Gli Elfi Oscuri impartiscono una serie di ordini nella loro lingua cadenzata e gli Orchi e le Orchesse si stringono attorno a te. «Come osi profanare il Sotterraneo Sacro della dea?» ti chiede uno di loro. Puoi solo tirare a indovinare a quale dea si riferisca questa maga degli Elfi. Racconti che vivi nel quarto livello, dove la leggenda dice che c'era o che c'è una colonia di umani malvagi, e che sei venuto fin qui a pregare (vai al **70**), oppure ti arrendi (vai al **90**)?

233

«Glaivas è tenuto prigioniero nella terra al di là dei sette monti, conosciuta con il nome di Santuario Dimenticato. La ragnatela della Vedova Nera si dirama dal suo centro». La donna si interrompe per un attimo e poi prosegue. «Non risponderò ad altre domande, Vendicatore, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **243**.

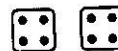
234

Lo scoppio di luce improvviso è talmente forte che per poco non rimani tramortito. Apri gli occhi a stento e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati all'arazzo, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del potente lampo frutto della magia di Thaum. I tuoi avversari sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda, e Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Per fortuna non stavi guardando Thaum: se non avessi distolto gli occhi, infatti, saresti sicuramente rimasto stordito dal lampo luminoso. Thaum sta dando inizio a un altro incantesimo. Gli scagli contro uno Shuriken, se ne hai uno, (vai al **154**), oppure ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **174**)?

235

«Molti più di quanti speri di evitarne» risponde con prontezza la Donna Guerriero. Puoi fare un'altra domanda a Cassandra. Le chiedi dove esattamente nel Rift viene tenuto prigioniero Glaivas (vai al **275**), o dove puoi trovare i suoi amici Tyutchev e Thaum (vai al **315**)?

236

Vi mettete più di un giorno a trovare un'alternativa alla Scala dei Giganti di Fuoco. Soltanto spiando i ladri del mondo dell'oscurità, principalmente Elfi e Orchi con un gergo tutto loro, diverso da qualsiasi altra lingua

che conosci, scopri un passaggio segreto in una parete rocciosa. Ci vuole un po' per scoprire come funziona il meccanismo, ma alla fine riesci a spostare la roccia e a cominciare la discesa. Vai al **276**.

237

Ti sposti con cautela lungo la parete del baratro in direzione della curva. Sbirciando dietro l'angolo i tuoi timori vengono confermati: una grande fortezza in pietra abbarbicata su uno sperone di roccia ti blocca il cammino. È il castello del primo livello. La strada prosegue dritta dentro la fortezza; su ogni torre sono appostate delle guardie, mentre un eterogeneo gruppo di creature è intento ad aggiustare la strada. Se sei un bravo Arrampicatore e desideri servirti di questa tua abilità, puoi cercare di scendere al livello inferiore lungo la ripida parete del baratro (vai al **79**); altrimenti puoi cercare di avanzare furtivamente nell'ombra (vai al **99**).

238

Attaccare non è stata una buona idea: il mago sospeso a mezz'aria sopra di te lancia un incantesimo che rallenta la velocità dei tuoi movimenti. Mentre avanzi a fatica verso lo spadaccino, lui ha il tempo di leggere una pergamena incantata, il che gli permette di muoversi con grande velocità. Ora la sua spada magica fende l'aria con una foga sorprendente mentre tu, lento come sei, non riesci neppure a schivare gli attacchi. Muori nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

239

Il tuo colpo, sferrato all'altezza del cuore del Nano Troll, va a colpire un centro nervoso vitale. La bestia stramazza a terra priva di vita: hai ucciso il mostro con un colpo solo. Ben presto superi la postazione di guardia e prosegui su per la strada con la speranza di tornare sul bordo del Rift e poi di scendere nelle sue profondità passando per luoghi meno affollati. I draghi- lucertola dal sangue freddo cominciano a stancarsi e tu hai modo di fuggire. Segna che sei stato avvistato sulla strada e vai al **375**.

240

Le torce infisse alle pareti sembrano sfolgorare intensamente di propria iniziativa, mettendo nettamente in risalto un'incisione sul pavimento che occupa la maggior parte della stanza in cui ti trovi. Il pavimento è piastrellato con del metallo, sul quale è stata incisa con dell'acido la figura di un enorme ragno. Il ragno ha solo quattro zampe, una a ogni angolo dell'enorme corpo e tutte rivolte verso un tunnel d'uscita. Il tunnel da cui sei entrato, verso il quale è puntata la zampa posteriore sinistra, viene improvvisamente bloccato da un muro di fuoco e il calore ti costringe ad andare verso il centro del corpo del ragno. Improvvisamente una spaventosa figura entra nella stanza dal tunnel di fronte. È un Elfo Oscuro vestito di viola e verde, il cui viso nero come l'ebano è orribilmente deformato. Otto zampe distese e il corpo rigonfio di un ragno sporgono da sotto il suo mento, come se la parte inferiore di un enorme ragno gli fosse stata attaccata al collo: è una delle sorelle di Nullaq, tremende maghe le cui madri un tempo si accoppiarono con uno dei tre Ragni-Madre nei più profondi sotterranei del Rift. La creatura ti fa cenno di lasciare la camera dal tunnel indicato dalla zampa anteriore destra. Foxglove crolla sul pavimento: è svenuta per lo spavento. Esci dal tunnel indicato dalla maga (vai al **160**), raccogli il corpo inerte di Foxglove ed esci sempre dallo stesso tunnel (vai al **180**), cerchi di uccidere la sorella di Nullaq (vai al **200**) o tenti di uscire dall'altra entrata libera, a sinistra dietro di te (vai al **168**)?

241

Fai un passo verso di lei per spronarla all'attacco, poi ti schivi di lato e allunghi il braccio per afferrarla al polso. Cassandra, intanto, sta tentando di trafiggerti con la spada.

Cassandra
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 8
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 3

Se l'atterramento ti riesce, le togli la spada di mano (vai al **261**); altrimenti la tua difesa contro la sua arma

è solo 6, dato che hai fatto troppo affidamento su una mossa tanto difficile e non sei in grado di parare il colpo. Se la tua Resistenza è ridotta a 3 o meno, vai al **191**.

242

Aspettate con ansia l'arrivo degli Orchi mentre Foxglove tira fuori da sotto il mantello una pozione risanante e la beve, facendoti irritare non poco. Proprio in quel momento arrivano gli Orchi, e sono pronti a combattere. Non c'è tempo per scappare, perciò dovrai affrontarli. Vai al **162**.

243

Trattenere Cassandra significherebbe morte certa per Glaivas, sempre che sia ancora vivo, quindi le dici che è libera di andarsene e le proibisci di rientrare in città, pena la morte. Andandosene, comunque, la donna ti dice che vi incontrerete ancora. Ora devi decidere cosa fare con la delicata situazione in cui si trova Glaivas. Vai al **253**.

244

Siete caduti dritti dritti nelle braccia di un comitato d'accoglienza... Disposti in semicerchio attorno a voi ci sono tre persone che riconosci fin troppo bene. Proprio di fronte a voi si trova un uomo alto e gagliardo, avvolto in un mantello nero, l'unica nota di colore i capelli molto ricci, giallo paglierino; in una mano soppesa una spada con aria quasi incurante. Alla sua destra c'è un uomo dalla grigia veste fluente ricoperta di rune; sfoggia un grande orecchino d'oro, ha uno sguardo perfido e intelligente e un sorriso malvagio. Dall'altra parte c'è Cassandra, spada sguainata, in forma come sempre, coi capelli ispidi e trasandati come la sua armatura raffazzonata. Gli altri due sono suoi amici e tuoi mortali nemici: Tyutchev, ladro e asso della spada, e Thaum, grande illusionista e potente mago. Devono aver immaginato che saresti passato di qua. Anche Tyutchev ha trovato la scala segreta e, sapendo che non saresti sceso dalla Scala dei Giganti, è rimasto ad attenderti qui assieme agli altri. Hanno fatto bene a penetrare così in fondo nelle Budella di Orb. Vai al **284**.

245

Il giorno dopo Foxglove è di cattivo umore e non è in vena di parlare. Domani vedrete le ultime colline e la foresta prima del Rift, allora dovrete lasciare libero il cavallo e proseguire a piedi. Quando vi accampate per la notte, comunque, Foxglove si avvicina a te con occhi lucidi di pianto e afferma di essere troppo triste e impaurita per continuare. «Vendicatore, nessuno mi

ha mai dimostrato neanche un briciolo di gentilezza dacché mi ricordo. Verrò con te nel Rift, dato che devo, ma se ora non mi stringi tra le tue braccia il mio cuore si spezzerà e perderò il senno». La conforti, come desidera (vai al **265**) o le rifiuti questa gentilezza (vai al **285**)?

246

I quattro Avventurieri si trovano qui nel Rift con uno scopo ben preciso, non semplicemente per fare bottino o per uccidere creature malvagie bensì per un pareggio di conti. Avete nemici in comune. Gli Avventurieri stanno dando la caccia agli adoratori del dio del Caos Anarchil, che uccisero l'Alta Sacerdotessa Illustra nella città di Harith-si-the-Crow. Taflur ha persuaso i suoi amici ad andare a cercare e distruggere Tyutchev, Thaum e Cassandra, proprio le persone che vogliono la tua disfatta.

Thybault ti narra la storia di come quei tre maledetti abbiano osato avventurarsi nella grande Cattedrale di Illustra per uccidere la potente Alta Sacerdotessa davanti al suo stesso altare.

Gli Avventurieri sono sulle tracce degli adoratori del dio del Caos, che si trovano da qualche parte al quarto livello o più sotto. Da quel che vedi odiano a morte quei tre maledetti e ti chiedono di prender parte alla loro missione e di lasciar perdere temporaneamente la tua. Sei stato incantato da Manmaster, la spada dello spadaccino, e sarà difficile non unirti a loro. Se desideri aiutarli, vai al **306**. Altrimenti, se ti rimangono almeno 2 punti di Energia Interiore, puoi esercitare il

tuo volere e augurare loro buona fortuna pur rifiutando di accompagnarli; vai al **326**, ma perdi 2 punti di Energia Interiore.

247

I Nani Troll sono armati di grandi asce, che brandiscono con sorprendente abilità, considerato che ogni ascia deve pesare almeno quanto un uomo. Dovrai cercare di schivare o di parare il primo colpo. La tua Difesa è 7. Se vieni colpito, perdi 6 punti di Resistenza. Dopo il primo colpo hai il tempo di prendere l'iniziativa: indietreggi e ti servi di un Pugno di Ferro contro uno o più degli assalitori (vai al **17**), parti alla carica con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **37**) o con un atterramento Denti di Tigre (vai al **57**)?

248

Se sei travestito da Elfo Oscuro, vai al **328**; se sei travestito da zoppo, vai al **348**; se fai affidamento sulla tua clandestinità e non hai nessun travestimento, vai al **368**.

249

Tieni per te l'abito verde e rosso del soldato; solo gli Elfi Oscuri di sesso femminile possono diventare esperti in arti magiche, quindi sarà Foxglove a indossare la tunica blu della maga. La donna ti sta ancora aspettando. Probabilmente sarà impaurita e scoraggiata, dato che per lasciare il Rift ha bisogno del tuo aiuto. Indietreggia allarmata vedendoti avanzare col vestito e il cappuccio dell'Elfo Oscuro, ma al suono della tua voce tira un sospiro di sollievo. Si infila in fretta il vestito blu, dopo di che siete pronti a scendere nelle profondità del Rift. Vai al **402**.

250

L'Orco scappa dietro la curva del tunnel gridando: «Abitanti del Sole!» con tutto il fiato che ha in gola. Davanti a te senti dei rumori, un vagone su dei binari e delle grida di Orchi. È te che vogliono. Ti infili in un piccolo passaggio laterale nel disperato tentativo di seminarli. Ti perdi in un labirinto di tunnel ma per fortuna alla fine sbuchi in un altro tunnel di piccole dimensioni che scende verso il basso. Vai al **339**.

251

Più tardi, quello stesso giorno, ordini che Cassandra e Foxglove vengano condotte nella Sala del Trono. Foxglove indossa la stessa veste con lo strascico a pavone che aveva la prima volta che la incontrasti, quando si candidò come membro del Consiglio del Re; ora però l'abito è consunto e malconcio per il viaggio e lo stravagante strascico di pavone si è strappato molto tempo fa. Foxglove è ancora bellissima, ma la sua fragile bellezza è quella di una bambina abbandonata

anziché quella di una sofisticata cortigiana. Sembra che la presenza di Cassandra la spaventi, così come la tua. Cassandra chiede che al momento di lasciare la città le venga restituita la spada, dato che si è offerta prigioniera volontariamente, e tu acconsenti a ridarle l'arma non appena lascerà la città. Vai al **71**.

252

L'eco dei tuoi passi, malgrado tu ti stia muovendo furtivamente, rimbalza contro la parete più lontana della caverna. L'idea di trovarti così sotto terra, circondato da nemici, sta diventando insopportabilmente spiacevole. La tensione è insostenibile. Ti senti braccato e vulnerabile e cominci addirittura a credere di sentire dei rumori, dei passi. Quando, a giudicare dall'eco, sei a circa metà del sotterraneo, ti rendi conto che il rumore di passi è reale... sì, passi che si avvicinano da tutti i lati! Improvvisamente senti il *whoosh* di una fiammata, ed ecco che un anello di fuoco appare all'improvviso sopra di te, seguito da molti altri. Ora la caverna rassomiglia a un enorme tempio sotterraneo, i cui pilastri di legno, che non raggiungono più il soffitto, gettano lunghe ombre a intervalli irregolari. I passi che si avvicinano appartengono a un gruppo di Orchi guidati da due Elfi Neri dal mantello blu. Finora sono stati guidati dal bagliore della Torcia di Lumen, ma adesso possono finalmente vederti. Immediatamente ha inizio l'inseguimento. Davanti a te, a trenta metri di distanza, c'è una galleria che porta a delle scale, ma è sorvegliata da una ventina di Orchi muniti di archi. A destra, quindici metri più in là, c'è un altro tunnel, sorvegliato anch'esso da due Orchi che indossano armature di cuoio, armati di picche lunghe quattro metri simili a quelle che usavano gli uomini di Antiochis nell'età aurea del Mare Interno. Alla tua sinistra, a circa dodici metri, ci sono gli Elfi e gli Orchi. Corri verso gli Orchi (vai al **272**), verso la galleria (vai al **212**) o ti fermi dove sei (vai al **292**)?

253

Qualunque decisione tu prenda, devi farlo in fretta, affinché Cassandra non abbia il tempo di macchinare qualche terribile tranello o di tenderti qualche imboscata nel Rift. Una volta tornato a Irsmuncast devi prendere la tua decisione alla svelta: se non fosse per Glaivas probabilmente non saresti Signore Supremo della città; d'altro canto, portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre lui e te al più grave dei pericoli. Se decidi di provare a salvare Glaivas, vai al **353**; se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

254

Tyutchev ghigna e parte all'attacco. Lo affronti con una combinazione di calci e pugni, ma rimani sconcertato quando ti accorgi che il mantello che indossa è intriso di una magia che ti impedisce di definire con precisione la sua posizione. L'enorme spada del tuo avversario ruota in aria a una velocità incredibile.

Tyutchev
Difesa contro l'Arte della Tigre: 8
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi + 2

La tua Difesa nei confronti di Tyutchev è 8. Puoi combattere per tre scontri. Se alla fine del terzo scontro sei ancora vivo, vai al **396**. Se però ferisci Tyutchev due volte, vai subito al **401**.

255

«Dopo il nostro ultimo incontro Thaum si è ammalato; era tanto ammalato che abbiamo dovuto rivolgerci a un grande sacerdote, e ci è costato una fortuna. Ha ridotto Thaum in miseria». Cassandra potrebbe voler dire che è stato fatto tornare dal regno dei morti o forse che a causa tua è stato molto vicino alla morte. La donna si interrompe per un attimo e poi continua: «Ci sono molti posti oscuri nel Rift nei quali nascondersi. Potresti fare brutti incontri, Vendicatore, in quella perenne oscurità». Puoi fare a Cassandra un'altra domanda. Le chiedi dove esattamente nel Rift viene tenuto prigioniero Glaivas (vai al **275**) o quanti Elfi Oscuri ci sono nel Rift (vai al **295**)?

256

Avresti fatto meglio a tenere conto dell'avvertimento di Cassandra. La Vedova Nera, infatti, ha davvero teso una trappola alla quale neppure tu puoi sfuggire: mentre cammini accanto ai grandi troni che costeggiano questo passaggio, delle enormi lastre di pietra calano rumorosamente a bloccare tutte le uscite, intrappolandoti qui sotto per sempre. Muori accanto alle statue degli esseri tra i più malvagi che abbiano mai popolato il mondo dell'oscurità.

257

Se sei stato individuato sulla strada che porta nel Rift, vai al **297**; altrimenti, vai al **277**.

258

Ti arrendi ai tuoi assalitori ma Foxglove comincia a diffamarti e a raccontare che sei la sua guardia del corpo, così travestito per rendere più facile il viaggio attraverso le Budella di Orb. Si muove sensualmente verso lo spadaccino - che a quanto pare non la trova molto affascinante - e gli dice di non credere neppure a una parola di quello che dici: ti descrive come un bugiardo megalomane, malato a tal punto da credere di essere il Signore Supremo di Irsmuncast sull'Edge. Protesti che sei veramente il Signore Supremo (vai al **266**) o aspetti di vedere cosa succede (vai al **286**)?

259

Prima che tu riesca a rialzarti da terra arrivano i draghi-lucertola e i loro cavalieri. Vieni inondato da lingue di fuoco e successivamente dilaniato dalle enormi fauci dei mostri. Hai trovato la morte lontano da casa, nell'abominevole spelonca del Rift.

260

La caverna ondeggia davanti ai tuoi occhi e si tinge di verde non appena il tuo cervello registra l'immagine fornita dal Globo di smeraldo che ti permette di vedere l'invisibile. La sorella di Nullaq ha fatto due passi a destra, ma tu sei in grado di vederla chiaramente. Fingi di non scorgerla (vai al **300**), o continui con l'attacco (vai al **423**)?

261

Colpisci con violenza l'elsa della spada di Cassandra, che le cade di mano e rotola giù per la collina, verso il fiume. Senza la spada Cassandra non può più competere con te, e lo sa bene. Si volta per mettersi a correre, ma tu le fai lo sgambetto e la costringi ad arrendersi. Con tua grande sorpresa lei non oppone ulteriore resistenza quando le leghi le mani dietro la schiena. Vai a recuperare la spada: è un tesoro troppo grande per lasciarselo scappare. Segna la spada sul Foglio d'Identità. Cassandra dice orgogliosamente: «Ci è mancato poco che Tyutchev, Thaum e io non ti uccidessimo, Vendicatore, nella città di Harith-si-the-Crow. Perché non mi hai ammazzato? Siamo nemici giurati». Cambi idea e le somministri una dose fatale di veleno di Pesceragno (vai al **43**) o la porti a Irsmuncast (vai al **93**)?

262

Foxglove si volta e ti dice in lingua comune: «Come puoi abbandonarmi a queste tremende creature?» Spalanchi la bocca e rimani a corto di parole per la vergogna. Tu stesso non riesci a credere a quello che hai fatto: hai abbandonato Foxglove, la persona a cui tieni più che a tutta Orb messa insieme. Perdi tutta la tua Energia Interiore. Il capitano degli Orchi riconosce la tua lingua e chiede a Foxglove chi sei mentre lei sale su carro accanto a lui. L'Orco allunga il braccio e la accarezza, ma Foxglove, con tuo grande stupore, finge di non curarsene e gli bisbiglia qualcosa all'orecchio. Rimani sbalordito nel vedere che la donna parla la lingua degli Orchi, retaggio dell'epoca in cui organizzava l'Ordine del Loto Giallo per l'Usurpatore. Foxglove ti ordina di arrenderti agli Orchi. Ti si gela in sangue nelle vene, eppure obbedisci e fai come ti dice; ben presto ti trovi a languire in un buco tetro e oscuro nel dominio di Sile, al secondo livello. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **302**; altrimenti, vai al **322**.

263

Proprio mentre Foxglove ti fa la riverenza, Gwyneth le lancia un'accusa violenta.
«E così, traditrice, sei tornata a Irsmuncast, la città che vendesti a quegli infimi individui usciti dalle Budella di Orb! Perché hai aperto al nemico i cancelli della città?»
«Non sono stata io ad aprire i cancelli. Credetemi, ve ne prego!» giunge la supplica della bella Foxglove.
«Sei stata tu ad aprire i cancelli ai nemici, e dopo la sconfitta sei fuggita nella loro città, nelle viscere della terra».

«Fuggii perché non mi avreste creduto. Quando cominciò a girar voce che ero una traditrice non mi rimase altro da fare».
Decidi di chiedere a Foxglove come mai è rientrata in città. Vai al **283**.

264

I Portatori del Caos sono pronti ad affrontarti. Tyutchev dice: «Finalmente, Vendicatore, è arrivato il tempo di prenderci la nostra vendetta, e tu ci hai portato lo Scettro. Ora potrò governare Irsmuncast».
«Tu?» chiede Cassandra, i lineamenti marcati segnati dalla rabbia.
«Governeremo tutti assieme per la gloria di Anarchil» dice Thaum con una voce più calma. «E la distruggeremo completamente, tanto che non esisterà più nella memoria degli uomini».
Se Foxglove è ancora con te, vai al **304**, altrimenti, vai al **324**.

265

Foxglove si butta tra le tue braccia e ti appoggia la testa sulla spalla. Vieni inondato dall'aroma di un intenso profumo esotico, l'odore del fiore della passione dell'Isola della Dea. Guardi negli occhi la donna, meravigliandoti dalla sua fragile bellezza e, prima che tu possa fermarla, lei ti ha strappato un bacio. Vai al **365**.

266

Le tue proteste suscitano soltanto risate di derisione. Foxglove suggerisce di legarti, per il tuo bene, o altrimenti finirai con lo sbatterti la testa contro la parete della grotta per la rabbia. Gli uomini ti chiedono di sottometterti e tu acconsenti, pensando febbrilmente a come rivoltare le cose contro Foxglove. Improvvisamente, mentre sei impossibilitato a muoverti, ti senti piantare un coltello in gola. Foxglove ti ha assassinato e ora non riuscirai mai più a fargliela pagare. La tua gente è rimasta senza governatore.

267

Dai istruzioni a Foxglove di seguirti in silenzio a una distanza di venti passi. Pare ti tema almeno quanto gli abitanti del Rift e fa esattamente quel che le chiedi. Di tanto in tanto ti volti per assicurarti che vada tutto bene. Segna che Foxglove ti segue a distanza e vai al **27**.

268

Aspetti che Foxglove ti raggiunga nell'oscura caverna dagli archi di forma allungata che toccano il soffitto. Dalla parte più alta degli archi pendono degli scheletri, tristi testimonianze del destino che molti incontrano qui, nell'eterna oscurità del Rift. C'è un forte fragore, e immediatamente la caverna si illumina di una vivida luce blu. Un lampo cala dal soffitto e colpisce Foxglove, poi rimbalza sul muro retrostante e conclude la sua traiettoria sul pavimento innanzi a te: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vedi che Foxglove è

morta: il lampo le ha squassato il petto. Sotto la luce del lampo la tua vista acuta ha individuato quattro uomini, uno dei quali porta un vestito bianco adorno d'una croce rossa. Attacchi direttamente (vai al **358**) o cerchi riparo tuffandoti oltre un arco (vai al **378**)?

269

Il primo ago va a conficcarsi nel collo del soldato, che crolla a terra proprio davanti a te; il secondo, che segue a raffica, colpisce la maga nell'occhio proprio mentre sta pronunciando un incantesimo e la fa stramazzare a terra. Il veleno Pesceragno ha fatto effetto. Prendi i vestiti degli Elfi, le cinture e i sandali, e in più due cappucci che trovi in una scatola vicina. Una scatoletta d'avorio che trovi all'interno di uno dei cappucci contiene una spilla d'oro a forma di toro. Segna che hai la spilla a forma di toro e vai al **249**.

270

Dopo aver atterrato l'Orco recuperi lo Shuriken dal suo corpo ancora caldo in modo da poterlo riutilizzare. Nessun altro ti disturba mentre avanzi nel tunnel. Vai al **52**.

271

Ci sono sentinelle degli Orchi appostate a tratti lungo tutte le trincee. La loro capacità di vedere al buio probabilmente è addirittura superiore alla tua, e passare inosservato non sarà un'impresa facile. Usi una pietra per distrarli (vai al **291**) oppure una pietra incandescente (vai al **301**)?

272

Gli Elfi Oscuri comandano qualcosa nella loro lingua melodiosa quando tu ti trovi a sei metri dalle Orchesse, le quali sembrano troppo stupide per agire in fretta. Il travestimento le ha ingannate completamente e ci impiegano più tempo loro a preparare le picche che non tu a sgattaiolare sotto le armi e ad imboccare il tunnel dell'uscita. Segna che sei stato avvistato nel Sotterraneo Sacro e vai al **372**.

273

Cassandra ordina agli Orchi di legarti mani e piedi e lascia l'accampamento in modo da poter esaminare tutta sola il tanto desiderato Globo di smeraldo. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **331**; altrimenti, vai al **63**.

274

Lo strano gesticolare di Thaum è davvero incredibile. Proprio mentre ti prepari ad attaccare uno scoppio improvviso di luce accecante ti lascia tramortito. Apri gli occhi a stento e capisci che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati all'arazzo, sta-

vano solo distogliendo lo sguardo in attesa del potente lampo frutto della magia di Thaum. I tuoi avversari sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda, e Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Questo puoi solo immaginarlo dai rumori che senti, dato che lo scoppio ti ha tramortito e reso momentaneamente cieco. Indietreggi, ma l'acciaio temprato di Tyutchev e Cassandra affonda nelle tue carni. Muori lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

275

«Glaivas è tenuto prigioniero nella terra al di là dei sette monti, conosciuta con il nome di Santuario Dimenticato. La ragnatela della Vedova Nera si dirama dal suo centro». Cassandra si interrompe per un attimo e poi prosegue. «Non risponderò ad altre domande, Vendicatore, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **335**.

276

Il tunnel ben presto si divide in una miriade di altri tunnel e grotte. Per fortuna ciò significa che potrai evitare i ladri del mondo dell'oscurità. Un'ombra sinistra che avanza lungo un muro vicino ti fa sussultare, ma quando la guardi di nuovo se n'è già andata. Rimani in ascolto, ma senti soltanto il leggero sussurro del tuo respiro. Vai al **4**.

277

Sgusci nel tunnel prima che qualcuno ti noti e prosegui furtivamente, sempre facendo attenzione a scendere al secondo piano. Vai al **417**.

278

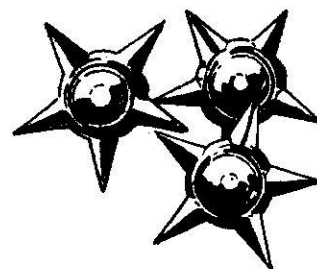
Il tuo Allenamento del Cuore ti dice che queste quattro persone - con possibile eccezione per il mago, un personaggio capriccioso e inaffidabile, anche se non completamente malvagio - sono uomini buoni e coraggiosi. Puoi fidarti di loro: non ti mentiranno. Racconti dunque di essere niente di meno che il Signore Supremo di Irsmuncast Edge e della tua missione per salvare Glaivas, il tuo amico Ranger. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**. Lo

spadaccino muove la spada verso di te e dice : «Padrona di uomini e donne». Se sei stato incantato da Foxglove, vai al **206**; altrimenti, questi Avventurieri cominciano a piacerti (vai al **226**).

279

Alcuni minuti dopo vedi l'ombra nera di un'enorme bestia volante, sicuramente una di quelle che hanno causato la morte dell'Orco. Si tratta di un Demiveult, nome attribuito a una delle forme assunte dai Draghi Sputafuoco, rettili feroci che regnano sulle terre a nord est del Mare Interno. Il Demiveult è un enorme rettile alato, più grande di tutti gli altri Draghi Sputafuoco, ma incapace di riprodursi, perciò gli Elfi Oscuri - rifletti - devono aver rubato e fatto covare alcune uova di Draghi Sputafuoco. Esso caccia nell'oscurità abissale servendosi soltanto del fiuto.
Il terribile volatile sbatte le ali e comincia a scendere in picchiata su di te. Hai bisogno di due gambe e di un braccio per restare aggrappato alla roccia. Ti butti giù dalla ripida parete rocciosa e ti lasci cadere nell'infinita oscurità (vai al **329**), cerchi di prendere al lazzo la bestia con corda e uncino (vai al **349**) o cominci a scalare la roccia verso l'alto nella speranza che la bestia ti manchi (vai al **369**)?

280

Strappandoti il Globo di smeraldo, Cassandra ha fatto ben più che procurarti un terribile dolore: ti ha reso vulnerabile nei confronti degli esseri invisibili. Parti all'attacco verso il luogo in cui hai visto per l'ultima volta la sorella di Nullaq (vai al **340**), corri fuori dalla caverna lungo il tunnel che ti sta di fronte e a sinistra (vai al **352**), o cerchi di uscire dall'altra entrata libera, dietro di te a sinistra (vai al **220**)?

281

Dopo esserti arrampicato per un'ora come un leone di montagna che segue pazientemente il daino, ti ritrovi in cima al versante nord, un lato molto ripido coperto di ghiaia e frammenti d'ardesia. Neppure un topolino delle risaie riuscirebbe a muoversi silenziosamente su un ghiaione come questo. Preghi Kwon che le guardie degli Orchi, che hanno una vista notturna molto sviluppata, non ti vedano. Sostenuto dal coraggio cominci la difficile discesa. Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **351**; se ti volta le spalle, vai al **361**.

282

Foxglove si volta verso di te e ti dice in lingua comune: «Ci incontreremo ancora, Vendicatore!» Il capitano degli Orchi riconosce la tua lingua e chiede a Foxglove chi sei mentre lei sale su carro. L'Orco allunga il

braccio e la accarezza, ma Foxglove, con tuo grande stupore, sembra non curarsene e gli bisbiglia qualcosa all'orecchio. Tu, intanto, fingi di non aver compreso le parole che la donna ti ha rivolto. Rimani sbalordito nel vederla parlare con disinvoltura la lingua degli Orchi, evidente retaggio dell'epoca in cui organizzava l'Ordine del Loto Giallo per l'Usurpatore. Sile è molto meno interessato a te che a lei, comunque, e per fortuna riesci a sgattaiolare via. Vai al **52**.

283

«Vi fui portata, prigioniera della Donna Guerriero Cassandra, affinché lei potesse guadagnarsi l'entrata in città e ottenere una tua udienza, Signore Supremo, senza avere problemi».
Chiedi a Foxglove di descriverti Cassandra.
«È una donna crudele e senza cuore. Non ho mai visto nessuno maneggiare una spada con destrezza pari alla sua, neppure il Generale Gwyneth. Ha la velocità di un ghepardo».
«Che aspetto ha?» le domandi.
«Ha sempre l'armatura addosso, una curiosa armatura a placche di metallo, e i capelli ispidi come un porcospino. Qualcuno potrebbe anche definirla attraente, ma è una donna fredda come il ghiaccio e il suo unico compagno è la spada».
La descrizione di Foxglove parla chiaro: è la stessa Cassandra ricercata assieme agli altri pericolosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'assassinio dell'Alta Sacerdotessa. Venisti attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso, per autodifesa, uno dei loro compagni. Quel che ti è rimasto più impresso di Cassandra è la sua incredibile destrezza e rapidità con la spada. Vai al **303**.

284

I Portatori del Caos erano preparati a te ma non ai quattro Avventurieri. L'espressione di gioia svanisce dalle loro facce per lasciare posto all'incertezza allorché i quattro si rialzano frettolosamente con lo sguardo impaurito, una paura che si trasforma immediatamente in odio non appena Tyutchev si mette a parlare: «Sono curioso di sapere se oserete sfidarci. Cassandra e io siamo combattenti più pericolosi di voi; in quanto a te, volubile Eris, non puoi competere con l'abilità di Thaum». Taflur comincia a cantilenare una benedizione in onore di Illustra. «Ti brucia ancora eh?», chiede Thaum, cercando di sconcentrarlo. Cassandra dice: «L'Alta Sacerdotessa è morta. Quel che è fatto è fatto. Non ci sarà vendetta contro i seguaci della Dea della Vita».
«Voi che riverite Anarchil non riuscite a tenere la stessa idea in mente per più di un minuto» dice impe-

riosamente Thybault. «Ma noi sì, e ci vendicheremo di coloro che riveriscono il tremendo dio Anarchil». Con te non parlano neppure. La rivalità di questa gente deve aver radici molto profonde. Tyutchev dice a Eris: «Andiamo, Eris. Tu adori un dio del Caos. Mettiti con noi. Passa dalla nostra parte, come hai già fatto in passato, altrimenti la tua vita sarà finita, dato che non puoi farcela contro di noi».
Se Foxglove è con voi, vai al **344**. Altrimenti, vai al **364**.

285

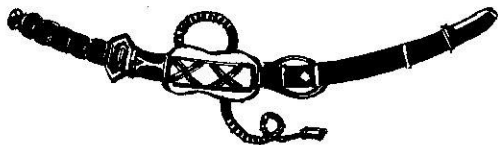
Informi Foxglove che non si addice a un Signore Supremo abbracciare una borghese e lei ne rimane profondamente ferita. «Allora non mi resta che uccidermi. Non posso vivere disprezzata da tutti». La donna cade vittima di un improvviso e convulso attacco di pianto ed è visibilmente sconvolta; sembra davvero che non le rimanga più nulla per cui valga la pena di vivere. La sua vita è già piena di paura e tu la stai mandando incontro al più atroce pericolo. La prendi tra le tue braccia per confortarla (vai al **305**); le dici di andare a dormire e di conservare le forze per la discesa nelle Budella di Orb (vai al **325**) o le dici che vuoi ispezionarla prima di farti toccare dal lei (vai al **345**)?

286

Foxglove suggerisce di riprendere tutti assieme il viaggio nelle profondità del Rift. Si porta al centro del gruppo e con fare mellifluo e ingannevole chiede allo spadaccino, che si chiama Vespers, di proteggerla. La senti parlare al giovane uomo, ammirare il suo fisico con fare adulatore. Non passa molto che i due si appartano dietro una colonna, avvinghiati in un abbraccio. Thybault, il sacerdote di Avatar, è molto preoccupato per quel che sta succedendo, ma quando lo fa notare a Vespers, Foxglove gli dice: «Non è altro che un prete dal sangue freddo, lui non conosce le gioie della vita». Foxglove è talmente bella e sprezzante da confonderlo, e Vespers, lusingato di essere stato scelto da Foxglove, dice sgarbatamente a Thybault di star zitto. Segna che Vespers è sotto l'incantesimo di Foxglove. La donna, poi, ti toglie gli occhi di dosso e dice a Vespers: «Se ti importa qualcosa di me, giovane uomo, uccidi questo imbecille attaccabrighe». Gli fa notare che da un momento all'altro potresti metterti a gridare, mettendo in pericolo la vita di tutti. Vespers passa il pollice sulla lama affilata della sua spada magica e poi si incammina verso di te. Devi fermarlo: lo attacchi (vai al **238**), ti appelli al sacerdote affinché ti venga risparmiata la vita (vai al **36**) o affermi che in realtà sei il Signore Supremo di Irsmuncast Edge (vai al **266**)?

287

Proprio mentre ti volti per tornare sui tuoi passi senti nell'aria il sibilo di un ascia da guerra, poi il rumore dell'arma che si schianta su un fianco del canyon. Fuggi lontano, e nel frattempo lanci un'occhiata alle tue spalle: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, sono appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come

cani, incatenati al posto di guardia; se avessi continuato a camminare saresti caduto nelle loro grinfie! Le creature cominciano a ululare, e voi vi mettete a correre verso il bordo del baratro, nella speranza di scomparire alla vista prima di venir individuati da nemici più intelligenti. Foxglove riesce a cavarsela abbastanza bene: è più forte di quel che pensavi. Vai al **327**.

288

Stai aspettando che Foxglove ti raggiunga nella buia caverna dove gli archi di forma allungata sfiorano il soffitto. Dalla sommità di ciascun arco pendono degli scheletri, macabra testimonianza del destino che molti sfortunati hanno incontrato in questo luogo d'oscurità eterna. All'improvviso senti un forte rumore, ed ecco che la caverna si illumina di una vivida luce blu. Un lampo proveniente dal soffitto sta calando su di te! Ti scansi di lato, e anche se il fascio di luce non ti colpisce in pieno, vieni comunque catapultato in aria con gravi conseguenze per il tuo sistema nervoso. Perdi 8 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, malgrado la luce fortissima la tua vista acuta ti ha permesso di individuare quattro uomini, uno dei quali indossa un abito bianco con una croce rossa. Attacchi direttamente (vai al **388**) o cerchi riparo tuffandoti sotto un arco (vai al **408**)?

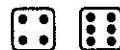
289

Di fronte a te ci sono diversi tunnel. Uno più piccolo si insinua nelle profondità della roccia, allontanandosi dalla caverna (vai al **409**) mentre uno più largo, con dei binari arrugginiti su un lato, scende lentamente e prosegue diritto (vai al **359**).

290

Foxglove viene portata in una prigione separata. Non la rivedi più, ma ti giungono voci che è stata liberata. In seguito vieni a sapere che la costa è libera e che è il momento buono per usare la capacità dell'Evasione e scappare di prigione. Fai appena in tempo a sfuggire all'interrogatorio: il comitato addetto alla tortura arriva proprio mentre sgattaioli furtivamente dalle grotte della prigione. Ben presto riesci a seminare gli avversari e trovi un tunnel che ti riporta nei pressi del Sotterraneo Sacro, esattamente nel luogo in cui ti eri arreso. Vai al **372**.

291

Il rumore della pietra che va a fracassarsi sul ghiaione induce un Orco a lasciare la sua posizione nella trincea. Da buon Ninja, approfitti dell'occasione e in

silenzio ti cali nella trincea. Se hai la capacità di Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole, vai al **311**. Altrimenti, vai al **321**.

292

Gli Elfi Oscuri vedono che siete vestiti come loro e si lasciano ingannare dal travestimento. Dicono qualcosa nella loro lingua melodiosa e poi allontanano gli Orchi. Siete liberi di lasciare la stanza mentre gli Orchi escono in fila dalla galleria. Vai al **372**.

293

Poche ore più tardi, una squadra di vergini dello scudo a cavallo in avanscoperta ti vede mentre cerchi di liberarti dalle corde che ti legano stretto... Provano un certo imbarazzo nel vederti così impotente, ma ben presto ti liberano e ti scortano in città. Contemporaneamente a voi fa ritorno un'altra squadra di esploratrici; riferisce che Cassandra e gli Orchi stanno tornando nel Rift e che Foxglove è ancora con loro. Segna che Foxglove è ancora prigioniera di Cassandra e vai al **313**.

294

Lo Shuriken attraversa fulmineo la sala e ferisce Thaum alla spalla. Egli ha interrotto l'incantesimo, ma in compenso Tyutchev e Cassandra ti stringono d'assalto simultaneamente. Thybault e Vespers si buttano con coraggio nella mischia. Sono abili combattenti. La frusta di Thybault sibila sferzando l'aria e schiocca quando si abbatte sull'armatura di Cassandra. La risposta fulminea della donna ferisce il sacerdote, ma tu sei occupato con Tyutchev, il quale ha osato sfidare sia te che Vespers lo Spadaccino. Usi una combinazione di calci e pugni contro di lui, ma rimani sconcertato accorgendoti che lo scuro mantello che indossa è intriso di una magia che ti impedisce di determinare la sua posizione. Deve anche difendersi contro Vespers, ma pare proprio che prima abbia intenzione di finirti. La sua enorme spada assassina rotea nell'aria a una velocità tale che quasi stenti a crederci.

Tyutchev
Difesa contro l'Arte della Tigre: 8
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi + 2

La tua Difesa nei confronti di Tyutchev è 8. Puoi combattere per tre Round. Se alla fine del terzo Round sei ancora vivo, vai al **360**. Se ferisci Tyutchev due volte, comunque, vai subito al **309**.

295

«Molti di più di quanti speri di evitarne, Vendicatore» risponde prontamente la Donna Guerriero. «Non risponderò ad altre domande, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa

una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **335**.

296

Il tortuoso tunnel ben presto si dirama dando origine a una miriade di altri tunnel e grotte. Per fortuna ciò significa che riuscirai a evitare i ladri del mondo dell'oscurità. Un'ombra sinistra che si fa avanti da un muro vicino ti fa sussultare, ma quando la guardi di nuovo se n'è già andata. Rimani in ascolto, ma senti soltanto il leggero sussurro del tuo respiro. Se sei stato avvistato sulla Scala dei Giganti di Fuoco, vai al **356**; altrimenti, vai al **416**.

297

Proprio mentre stai per svoltare in uno dei tunnel un'apparizione spettrale ti lascia di stucco: un Elfo Oscuro vestito di viola e verde dalla faccia nera come l'ebano e orribilmente deforme. Otto zampe allargate e il corpo rigonfio di un ragno sporgono da sotto il suo mento, quasi che la parte inferiore di un enorme ragno fosse stata unita alla sua faccia. È una delle sorelle di Nullaq, tremende maghe le cui madri un tempo si accoppiarono con uno dei tre Ragni-Madre nei più profondi sotterranei del Rift. La creatura si mette a gesticolare, e tutt'attorno l'aria comincia a luccicare sotto i tuoi occhi simile a una nebbia calda; poi il mostro origina una nube di polvere verde che pian piano cala su di te. Dai un'occhiata al tunnel - l'unica via di scampo - e vedi solo una ragnatela. Corri giù per il tunnel (vai al **317**)? Avanzi nella nebbia scintil-

lante (vai al **337**)? Rimani dove sei e scagli uno Shuriken, se ce l'hai (vai al **357**), oppure aspetti di vedere cosa succede (vai al **377**)?

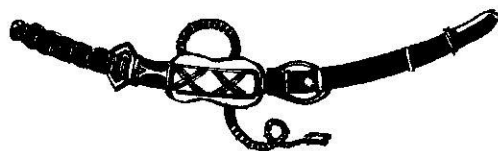
298

Racconti dunque di essere niente di meno che il Signore Supremo di Irsmuncast Edge e della tua missione per salvare Glaivas, il tuo amico Ranger. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja') avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**. Lo spadaccino orienta la spada verso di te e dice: «Padrona di uomini e donne». Se sei sotto l'effetto dell'incantesimo di Foxglove, vai al **206**; altrimenti, questi Avventurieri cominciano a piacerti (vai al **226**).

299

Se hai ordinato a Foxglove di seguirti a una distanza di venti passi, vai al **379**; altrimenti, vai al **399**.

300

Rimani in piedi, assolutamente immobile. Sembri uno che si guarda intorno con aria interrogativa, ma in realtà stai attento al minimo rumore proveniente dalla maga. Non appena il tuo udito avverte un fruscio, spicchi un gran salto e fai partire un Calcio della Tigre che salta. Sottrai 1 punto dalla tua Energia Interiore, poiché hai impiegato tutto il tuo potere nell'attacco. Se non ti rimane Energia Interiore, vai al **340**; altrimenti continua a leggere.
La sorella di Nullaq giace ai tuoi piedi, nuovamente visibile. Se approfitti del momento per fuggire, esci dalla caverna, poi scendi giù per il tunnel che ti sta davanti e poi volta a sinistra (vai al **352**), oppure cerchi di uscire dall'altra entrata libera dietro di te e sulla sinistra (vai al **220**)? Se invece vuoi assestare il colpo di grazia alla sorella di Nullaq, vai al **400**.

301

Non appena la pietra luminosa si estingue si sente un gran trambusto, e dalle grida degli Orchi capisci di essere stato individuato. Comunque le creature non sono abbastanza veloci da catturarti e tu riesci a metterti in salvo e a fare ritorno a Irsmuncast. Il tempo passa in fretta. Dichiari un'amnistia a favore di Foxglove e della sua compagna (vai al **41**) o esci a cavallo assieme a Gwyneth nel tentativo di catturare le due donne con la forza (vai al **31**)?

302

Per cinque giorni rimani a languire in balia degli Orchi di Lord Sile, sperando e pregando che prima o poi Foxglove venga a renderti visita, se non altro in ricordo della sincera amicizia che provavi nei suoi riguardi. Poi, un giorno, ti capita di sentire uno degli Orchi dire

in tono preoccupato che Sile è impazzito a causa dell'infatuazione che prova per la Donna Foxglove; questa gli ha ordinato di mandarti al settimo livello, nella tana della Vedova Nera. Troppo tardi ti rendi conto di essere rimasto vittima di uno sleale incantesimo e vedi Foxglove sotto la giusta luce. Purtroppo, per tutti questi giorni hai potuto sostentarti esclusivamente leccando la condensa sulle mura della caverna e di conseguenza hai perso molte forze: perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ritrovi la volontà di fuggire e ti servi delle tue formidabili capacità d'Evasione per spezzare la catene. Vai al **342**.

303

«Perché Cassandra voleva che le concedessi un'udienza?» chiedi.

«È venuta per adescarti nel Rift. Gli Elfi Oscuri hanno catturato Glaivas. Lo sottoporranno a tortura e lo uccideranno se non consegnerai loro lo Scettro che è l'emblema della tua sovranità. Cedendo lo Scettro, tu e Glaivas verrete lasciati liberi. Cassandra, invece, sperava di ucciderti prima che tu ritrovassi Glaivas. È ancora assetata di vendetta. Ti ho detto tutto quel che sapevo. Ora liberami, ti prego».

«È una traditrice e deve perire di spada» dice Gwyneth.

Lasci fare a Gwyneth e ordini che Foxglove venga giustiziata per come si è comportata durante il saccheggio della tua città (vai al **323**)? Lasci libera Foxglove a condizione che non entri mai più in città, pena

la morte (vai al **343**)? O, se decidi di andarci, la obblighi ad accompagnarti nel Rift (vai al **363**)?

304

Se sei sotto l'incantesimo di Foxglove, vai al **54**; altrimenti, vai al **74**.

305

Foxglove si butta tra le tue braccia e ti appoggia la testa sulla spalla. Vieni inondato dall'aroma di un intenso profumo esotico, l'odore del fiore della passione dell'Isola della Dea. La guardi negli occhi, meravigliandoti della sua fragile bellezza e, prima che tu possa fermarla, lei ti ha strappato un bacio. Vai al **365**.

306

Gli Avventurieri sono convinti che Cassandra, Tyutchev e Thaum siano da qualche parte nel quarto livello. Il tratto tra il terzo e il quarto livello è molto lungo, e ci mettete un certo tempo per trovare una strada che lo raggiunga. Evidentemente ci sono pochi tunnel e scale di collegamento, sì da garantire una facile difesa delle profondità in caso gli Abitanti del Sole tentassero di invadere il regno dell'oscurità. Non c'è segno di pericoli e riuscite abilmente a evitare di venir scoperti finché finalmente non trovate un modo per scendere. Vai al **76**.

307

Non appena ti avvicini al secondo arco naturale di pietra, il tuo udito altamente sviluppato avverte due rumori: uno di pietra che gratta contro pietra, l'altro di metallo che stride contro metallo. Se sei interessato al primo rumore, vai al **347**. Se sei interessato al secondo rumore, vai al **367**.

308

Stai attraversando una buia caverna dove degli archi di forma allungata sfiorano quasi il soffitto. Appesi a ciascun arco ci sono degli scheletri, tristi testimonianze del destino che molti sfortunati hanno incontrato in questo luogo d'oscurità eterna. Se hai letto il libro intitolato *Assassino!* (il secondo della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante, utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**; altrimenti, vai al **38**.

309

Stai ancora lottando con Tyutchev quando Thybault ti arriva addosso: sta perdendo il combattimento contro Cassandra, il cui sguardo scintilla di luce assassina. Aiuti Thybault a rimettersi in piedi e ti muovi verso

Cassandra. Ora Eris e Taflur si stanno riprendendo, ma Thaum è sul punto di lanciare un altro incantesimo. Con un pugno fai cadere una borsa dalla cintura di Tyutchev e subito la raccogli. Segna che hai la borsa di Tyutchev. Improvvisamente noti che un arazzo della sala comincia a incresparsi come se mosso dal vento. Vai al **34**.

310

Riesci a usare la tua capacità dell'Evasione per scappare di prigione e fai appena in tempo a sfuggire all'interrogatorio: il comitato addetto alla tortura arriva proprio mentre stai uscendo furtivamente dalle grotte della prigione. Ben presto riesci a seminare gli avversari e trovi un tunnel che ti riporta verso l'area del Sotterraneo Sacro, il luogo in cui ti eri arreso. Vai al **372**.

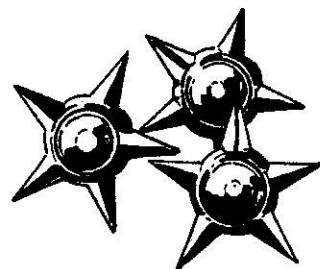
311

Stai per saltare nella trincea con un abile balzo, quando noti che la terra sotto i tuoi piedi è stranamente morbida. Tastando attentamente il terreno con un bastone ti accorgi di essere sull'orlo di una trappola. Salti prontamente oltre la trincea e, silenzioso come un gatto e agile come una pantera, ti cali nell'accampamento. Vai al **341**.

312

Gli Orchi lasciano cadere gli archi, increduli, quando devii tre frecce in rapida successione e ne afferri una con ciascuna mano. Sali gli scalini della galleria come un turbine e abbatti i due Orchi che cercano di fermarti. Gli Elfi stanno ancora impartendo ordini quando tu sparisci giù per la scala dall'altra parte della galleria. Segna che sei stato individuato nel Sotterraneo Sacro e vai al **372**.

313

Ora che sei tornato a Irsmuncast devi prendere una decisione in fretta. Se non fosse stato per Glaivas probabilmente ora non saresti Signore Supremo della città. D'altro canto portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre lui e te a al più grave dei pericoli. Se decidi di provare a salvare Glaivas, vai al **353**. Se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

314

Ti muovi e Cassandra fa lo stesso, ma non viene verso di te bensì verso Foxglove, che va a rannicchiarsi il più lontano possibile. La spada di Cassandra è levata, pronta a colpire. Se vuoi proteggere Foxglove, vai al **94**. Se invece attacchi Tyutchev, che si sta avventando su di te, vai al **334**.

315

«Dopo il nostro ultimo incontro Thaum si è ammalato; era tanto ammalato che abbiamo dovuto rivolgerci a un grande sacerdote che ci è costato una fortuna. Ha ridotto Thaum in miseria». Cassandra potrebbe voler dire che è stato fatto tornare dal regno dei morti o forse che a causa tua è stato molto vicino alla morte. La donna continua: «Ci sono molti posti oscuri nel Rift nei quali nascondersi. Potresti fare brutti incontri, Vendicatore, nella perenne oscurità». Si ferma come a riflettere e quindi prosegue. «Non risponderò ad altre domande, Vendicatore, ma voglio dirti ancora questo: una volta raggiunta la terza montagna, prendi la strada stretta. Nel Passaggio dei Troni ti è stata tesa una trappola, Vendicatore, una trappola alla quale neppure tu puoi sperare di sopravvivere». Vai al **335**.

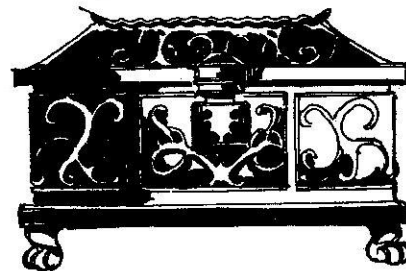
316

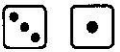
Non appena ti volti, le creature attorno a te, che ti erano sembrate ignare della tua presenza, cominciano a gridare e tentano di agguantarti. Torni a forza in cima alla scala, ma non senza rimanere ferito: perdi 4 punti di Resistenza. Una volta raggiunta nuovamente la piazza, le tue arti marziali sono sufficienti a scoraggiare i tuoi assalitori e ben presto vi perdete nel labirinto di tunnel. Segna che sei stato avvistato sulla Scala dei Giganti di Fuoco e vai al **236.**

317

Corri agilmente giù per il tunnel. La sorella di Nullaq non ti insegue; al contrario, con tuo grande sorpresa batte le mani e ride. Se desideri metterti a correre in direzione opposta, cioè verso la nube di vapore verde, vai al **377**; se continui a correre in questa direzione, vai al **397**.

318

L'Ago Avvelenato scivola fuori dalle tue labbra, invisibile e silenzioso. Lo spadaccino indietreggia e va a finire tra le braccia del prete in bianco, il quale estrae l'ago dal collo dell'amico e pronuncia un breve incantesimo. Lo spadaccino comincia a barcollare quando il veleno di Pesceragno fa effetto, ma subito si riprende, come se fosse solo stato punto da una vespa. Allora attacca di nuovo e la combinazione di armi e incantesimi dei tuoi avversari è troppo potente. Muori per mano loro nell'eterna oscurità del Rift.

319

Di fronte a te ci sono diversi tunnel. Uno, di piccole dimensioni, si addentra nelle profondità della roccia, allontanandosi dalla caverna (vai al **339**) mentre un altro più largo, con dei binari arrugginiti su un lato, scende lentamente e prosegue diritto (vai al **210**).

320

Continui a correre. La fiamma alle tue spalle smette di ardere per un attimo e Foxglove entra nel tunnel dopo di te, da quel che vedi spaventatissima. Prima che tu possa calmarla la barriera di fiamme prende nuovamente fuoco e un minuscolo ragno cade da un recesso nel tetto del tunnel e va a finire sulla tua testa. Cerchi di mandarlo via, ma la bestia corre tra i tuoi capelli e si infila nell'orecchio, muovendosi velocissima. Se possiedi una spilla con la testa di toro, vai all'**8**. Altrimenti, vai al **28**.

321

Tutto fila liscio e stai per saltare nella trincea con un abile balzo quando la terra viene a mancare sotto i tuoi piedi: cadi in una trappola, un fosso pieno di aste appuntite. Non rimani seriamente ferito, ma delle punte di lancia disposte in cerchio sopra la tua testa annunciano l'arrivo degli Orchi.

Nel bagliore rossastro del fuoco dell'accampamento riconosci una faccia che non ti è nuova. La donna sorride arrogantemente, sfoderando una spada bordata di cristalli di ghiaccio e fredda come la morte, e ti fa cenno di uscire dal fosso. È Cassandra, ricercata assieme agli altri pericolosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'assassinio della loro Alta Sacerdotessa. Ricordi di essere stato attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso, per autodifesa, uno dei loro compagni. Quel che ti è rimasto più impresso di Cassandra è la sua incredibile velocità come spadaccino. Ti ritrovi ben presto con mani e piedi legati, impossibilitato a opporre resistenza. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **331**; altrimenti, vai al **33**.

322

L'indomani Foxglove viene a farti visita e il cuore ti balza in petto per la gioia. Forse, dopo tutto, non ha dimenticato la tua amicizia... Purtroppo, però, le tue speranze vengono crudelmente infrante. Senza sprecare troppe parole, la bellissima donna si impadronisce del tuo Scettro, aggiungendo soltanto che l'idea di travestirvi da zoppo e da schiava non si è rivelata poi tanto buona. «Mi sono accorta presto che sei troppo stupido e inetto per riuscire a riportarmi dalla Vedova Nera». E lo sguardo malizioso e trionfante che ha negli occhi parla da sé: userà lo Scettro per guidare un esercito del Rift contro la tua città mentre tu marcirai qui, incapace di impedire che il tuo trono venga usurpato. Muori di stenti nell'eterna oscurità del Rift, lontano da Irsmuncast.

323

Gwyneth fa un passo avanti e stringe il braccio di Foxglove in una morsa di ferro. Foxglove grida per la paura, ma la faccia di Gwyneth è irremovibile: con uno strattone allontana dai tuoi occhi la donna. I lamenti giungono alle tue orecchie dal corridoio, ma poi si smorzano bruscamente. Gwyneth torna da sola nella Sala del Trono. Vai al **383**.

324

Le dita di Thaum disegnano strani segni in aria mentre Cassandra e Tyutchev guardano da un'altra parte, verso la parete più lontana. Guardi anche tu verso l'arazzo (vai al **234**), o tieni gli occhi fissi su Thaum (vai al **274**)?

325

Per un istante gli occhi di Foxglove si accendono d'ira, ma poi la donna fa come le hai ordinato. Si corica il più lontano possibile da te, accanto al fuoco dell'accampamento, ti volta la schiena e si avvolge nel suo mantello color sabbia. Rimani sveglio tutta la notte per accertarti che Foxglove non scappi o che non cerchi di ucciderti (vai al **385**) o dormi profondamente, in modo da affrontare riposato la discesa nell'oscurità di domani (vai al **405**)?

326

Vi augurate buona fortuna e vi lasciate. Ben presto l'incontro con gli avventurieri non è che un ricordo che ti lasci alle spalle in questo labirinto di tunnel e caverne, lontano dalla luce del sole. Il tratto tra il terzo e il quarto livello è molto lungo, e ci metti un certo tempo per trovare una strada che lo raggiunga. Evidentemente ci sono pochi tunnel e scale di collegamento, sì da garantire una facile difesa delle profondità in caso gli Abitanti del Sole tentassero di invadere il regno dell'oscurità. Non c'è segno di pericolo e, ora dopo ora, riesci abilmente a evitare di venir scoperto. Vai al **56**.

327

Raggiungi la cima del canyon prima che i tuoi inseguitori appaiano sulla strada sottostante e imbocchi la più vicina delle scalette tortuose, la quale serpeggia fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **415**.

328

Stai attraversando una caverna molto buia con degli archi di forma allungata che toccano il soffitto. Dalla sommità di ciascun arco pendono degli scheletri, tristi testimonianze del destino che molti incontrano qui sotto, nell'eterna oscurità del Rift. Senti un frastuono improvviso, e immediatamente la caverna si illumina di una vivida luce blu: un lampo proveniente dal soffitto cala su di te. Ti tuffi di lato, e il fascio di luce non ti colpisce con piena forza, anche se ti catapulta in aria con grave danno per il tuo sistema nervoso. Perdi 8 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, la tua vista acuta ti ha permesso di individuare quattro uomini, uno dei quali porta un vestito bianco con una croce rossa. Attacchi direttamente (vai al **358**) o cerchi riparo tuffandoti sotto un arco (vai al **378**)?

329

Abbandoni la presa per evitare di venir afferrato dal Drago Sputafuoco. Precipiti per un lasso di tempo che a te pare un'eternità prima che il tuo corpo si sfracelli contro una sporgenza rocciosa, lontano dalla luce. Hai trovato la tua fine lontano da casa, nell'infinita oscurità del Rift.

330

Raggiungi infine l'enorme sala del terzo livello. L'aria è carica di un fumo che ti brucia i polmoni finché non ti ci abitui. I bracieri che ardono dappertutto ti permettono di far passare inosservata la Torcia di Lumen, almeno per adesso. Ti accorgi anche di un costante rumore di sottofondo: per un po' ti chiedi cos'è, poi capisci che esso è prodotto dagli abitanti del terzo livello, dediti a molteplici occupazioni. Senti voci, passi e altri suoni che originano un ronzio basso e monotono. Dei passi che si avvicinano ti distraggono dai tuoi pensieri. Se Foxglove è con te, vai al **140**. In caso contrario, se attraversando il Sacro Sotterraneo al secondo piano sei stato individuato, vai al **350**; altrimenti, vai al **370**.

331

Quando gli Orchi ti legano, sono sì intenti a stringere le corde, ma anche a insultarti; se tenterai di fuggire, ti dicono, sarà loro il piacere di picchiarti fino a farti perdere i sensi. Irrigidisci dunque gli arti e, quando sei pronto, ti rilassi; i legacci si allentano e tu riesci a liberarti prima che i tuoi carcerieri si rendano conto di cos'è successo. Mentre ti dai alla fuga correndo più velocemente possibile, senti che Cassandra va in cerca del gatto a nove code: i poveri Orchi che ti avevano legato avranno di che pentirsi della loro disattenzione! Dopo poche ore sei a Irsmuncast, ma il tempo corre e Glaivas e Doré le Jeune non sono ancora giunti dal Rift. Proponi l'amnistia per Foxglove e la tua nemica Cassandra (vai al **41**) o parti a cavallo assieme a Gwyneth per catturare le due donne con la forza, ordinando a venti vergini dello scudo di lanciarsi sull'accampamento in un attacco frontale (vai al **91**)?

332

Tre delle frecce raggiungono il bersaglio: perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, te le togli di dosso mentre stai correndo. Con un balzo raggiungi la galleria e abbatti i due Orchi che cercano di fermarti. Gli Elfi stanno ancora impartendo ordini quando tu sparisci giù per la scala, in fondo alla galleria. Segna che sei stato avvistato nel Sepolcro Sacro e vai al **372**.

333

Foxglove lancia un'occhiata nervosa a Cassandra, che la guarda in cagnesco prima di rispondere. «Gli Elfi Oscuri hanno preso Glaivas due giorni prima che ci mettessimo in viaggio dal Rift. Vogliono lo Scettro. Non so cosa ne è stato del Paladino». Esita; tu la solleciti a proseguire e lei si lancia in un discorso a perdifiato: «Ti uccideranno, Vendicatore. Che posto terribile! Gli dei in persona non riuscirebbero a sopravvivere nelle Budella. L'aria è impestata di veleno e di morte e nelle sue viscere ci sono ovunque mostri in agguato, più grandi di intere città...» Respira in fretta, e il petto si alza e abbassa per l'emozione. «Gli Elfi Oscuri sono crudeli più di quanto si possa immaginare. Non rimandarmi laggiù con questa donna, Signore Supremo, ti prego!» E addita Cassandra, che la guarda con un'espressione di disprezzo. Vai al **123**.

334

Cassandra volta le spalle a Foxglove; stava solo cercando di distrarre uno degli avversari. Tyutchev e Cassandra ti attaccano simultaneamente. Thybault e Vespers si buttano coraggiosamente nella mischia: sono abili combattenti. La frusta di Thybault sibila mentre sferza l'aria e schiocca quando si abbatte sull'armatura di Cassandra. La sua risposta fulminea ferisce il sacerdote, ma tu sei occupato con Tyutchev, che ha osato sfidare contemporaneamente te e Vespers lo Spadaccino. Usi una combinazione di calci e pugni, ma rimani sconcertato quando ti accorgi che lo scuro mantello che il tuo avversario indossa è intriso di una magia che ti impedisce di localizzarlo. Deve anche difendersi contro Vespers, ma pare proprio che prima abbia intenzione di finirti. La sua enorme spada rotea nell'aria a una velocità incredibile.

Tyutchev
Difesa contro l'Arte della Tigre: 7
Resistenza: 20
Danno: 2 Dadi + 2

La tua Difesa nei confronti di Tyutchev è 8. Puoi combattere per tre Scontri. Se alla fine del terzo Scontro sei ancora vivo, vai al **360**. Se ferisci Tyutchev due volte, vai subito al **309**.

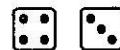
335

Trattenere Cassandra significherebbe morte certa per Glaivas, sempre che sia ancora vivo, quindi le dici che è libera di andarsene e le proibisci di rientrare in città, pena la morte. Andandosene, comunque, la donna ti dice: «Ci incontreremo ancora, Vendicatore. O forse sei troppo vigliacco per intraprendere la missione?» Ora devi decidere cosa fare con la delicata situazione in cui si trova Glaivas. Vai al **355**.

336

Mentre passi in mezzo ai Giganti di Fuoco, gli altri corrono avanti o rimangono indietro. Quando i Giganti immobili si svegliano alla vita, tu ti trovi immediatamente circondato. I loro occhi spenti, simili a pietre scure, sembrano guardar fisso al di sopra della tua testa, ma poi le clave si abbattono una dopo l'altra, perfettamente sincronizzate, sul bersaglio. Grazie al loro sesto senso, le creature hanno capito che sei un intruso. Anche se non appartengono alla razza dei giganti più grandi, sono certo molto forti, e colpiscono con le clave grossi massi di pietra schiacciandoti ben presto senza pietà. Hai incontrato la morte lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

337

Salti nella nube d'aria luccicante pronto ad avvicinarti e a combattere, ma un attimo dopo sei già mezzo

soffocato e ansimante. Ti senti come se fossi rimasto senz'acqua in un deserto per ore e ore e cominci a provare un ardente desiderio di bere il tuo stesso sangue. Per resistere alla tentazione di tagliarti le vene devi fare appello a una grande forza di volontà. Se possiedi la capacità dell'Allenamento del Cuore perdi solo 1 punto di Energia Interiore; altrimenti ne perdi 2. Riesci comunque a resistere alla tentazione e scappi fuori dalla nebbia luccicante, al che l'illusione di grande sete ti lascia. Prima che tu possa attaccare, la sorella di Nullaq si trasforma in un corvo nero; spicca il volo da una sporgenza del magazzino e ben resto si perde nell'oscurità dell'abisso sottostante. Decidi di proseguire ancora per qualche metro prima di prendere uno dei tunnel. Vai al **9**.

338

Mentre racconti loro che non sei altri che il Signore Supremo di Irsmuncast Edge, e della tua missione per salvare Glaivas, il tuo amico Ranger, hai l'opportunità di studiarli da vicino. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **18**. Altrimenti, continua a leggere. Non appena si rendono conto dalle tue parole che sei un umano, cambiano atteggiamento. Sono ancora diffidenti, ma non hanno più intenzione di ucciderti. Ora hai l'opportunità di vederli da vicino: lo spadaccino indossa una sopravveste con delle pergamene spiegate ricamate in bianco sul petto. Dagli studi condotti nella biblioteca di Irsmuncast sai che si tratta del simbolo dei veneratori del dio Gauss, Incantatore degli Eserciti, patrono dei saggi, che fu costretto ad armarsi di spada ai tempi della discesa del Pantheon su Orb. L'uomo dalla tunica bianca è un sacerdote; sul petto porta la Croce di Avatar. Il terzo uomo è in verde, anche lui un sacerdote nonostante indossi una cotta di maglia, un adoratore di Illustra, Dea della Vita. Il quarto, un mago, è un adoratore di un dio del Caos. La ruota a cinque punte, comunque, simboleggia le Possibilità Illimitate che tendono al bene e non quelle che inducono al male. Hai fatto uno sbaglio ad attaccarli, dato che, a meno che non siano travestiti, sono brave persone. Se hai la capacità dello Shin-Ren, vai al **278**. Lo spadaccino orienta la spada verso di te e dice queste parole: «Padrona degli uomini e delle donne». Se sei sotto l'incantesimo di Foxglove, vai al **206**. Altrimenti, questi quattro Avventurieri cominciano a piacerti. Vai al **226**.

339

Il tunnel stretto termina bruscamente davanti a una ripida scala di pietra che scende in profondità. Dato che quasi sicuramente Glaivas si trova in un livello molto più basso, decidi di imboccare la scala. Dopo averla scesa per un lungo tratto arrivi al margine di una grande caverna, troppo grande perché la Torcia di Lumen possa illuminarne il fondo. Attento anche al minimo rumore ti incammini nell'immenso sotterraneo. Vai al **172**.

340

I tuoi calci e i tuoi pugni incontrano solo aria, ma in compenso senti un terribile bruciore al fianco: sei stato pugnalato, e un fiotto di sangue ti inzuppa immediatamente i vestiti. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, capisci che non puoi sperare di sconfiggere l'invisibile Elfo Oscuro dato che, anche se sferrassi i tuoi attacchi nel preciso momento in cui avverti dolore, i tuoi colpi colpirebbero solo il vuoto a causa di un nuovo incantesimo della maga escogitato per rendere impercepibili i suoi movimenti. Scappi fuori dalla caverna giù per il tunnel davanti a te a sinistra (vai al **352**) o cerchi di uscire dall'altra entrata libera, alle tue spalle sulla sinistra (vai al **220**)?

341

Individui due figure che dormono a una certa distanza dagli Orchi: una si è semplicemente slacciata l'armatura, e l'elsa della sua spada luccica sotto il chiarore lunare vicino alla sua mano aperta. L'altra dev'essere Foxglove, le sue trecce scure che risaltano sulla terra chiara, avvolta in un logoro mantello da viaggio. Puoi cercare di mettere fuori sesto una di loro con una piccolissima dose di veleno di Pesceragno e poi portarla via. Cerchi di catturare Foxglove (vai al **371**) o la Donna Guerriero (vai al **381**)?

342

Sgattaioli via dal dominio di Sile e, prima che si accorgano di quello che hai fatto, torni sui tuoi passi fino al luogo in cui venisti catturato. Vai al **52**.

343

Foxglove lascia la Sala del Trono con una fretta indecorosa. Dai ordine che venga scortata da dieci vergini dello scudo affinché possa lasciare la città senza venire lapidata. Gwyneth riesce a malapena a reprimere l'irritazione e dice: «Signore Supremo, ti ha forse dato di volta il cervello? Quella non si darà pace finché i suoi intrighi non ti avranno portato alla rovina e finché non avrà consegnato la città di Irsmuncast nelle mani delle genti del Rift». Ordini a Gwyneth di calmarsi e le togli il comando dell'esercito (vai al **413**)? Oppure le dici che apprezzi i suoi consigli, ma che senza le prove non puoi dar ordine di giustiziare neppure un ex leader dell'Ordine del Loto Giallo, gli Informatori Segreti dell'Usurpatore (vai al **5**)?

344

Se sei sotto l'incantesimo di Foxglove, vai al **384**. Se è Vespers a essere sotto l'incantesimo, vai al **404**. Se è Taflur, vai al **14**. In caso diverso continua a leggere. Foxglove, i cui poteri in una situazione del genere sono limitati, si accuccia e si rannicchia, nella speranza di passare inosservata quando cominceranno a volare gli incantesimi. Vai al **364**.

345

«Non è necessario, Vendicatore» dice Foxglove. «Ecco quel che cercavi». Tira fuori un coltello da una tasca della fodera del mantello, lo sguaina e tiene la lama alta di fronte a te. Sulla punta luccica un veleno verde. Rinfodera il coltello e poi lo butta a terra vicino a te, dicendo: « Ecco la mia unica difesa contro le Creature del Rift». Poi allarga le braccia per abbracciarti. Ormai convinto che non abbia intenzione di ucciderti, apri anche tu le braccia ad accoglierla. Vai al **265**.

346

I tuoi avvertimenti vengono presi in considerazione e a Foxglove viene ordinato di non parlare se non quando è interpellata. Thybault dice: «Per le tue azioni verrai giudicata secondo la legge di Avatar il Solo». Foxglove sembra impaurita e rimane in silenzio, tranne quando implora gli uomini di proteggerla dal pericolo. Prosegui con loro (vai al **306**) o dici: «Che la fortuna vi sorrida» e te ne vai per la tua strada, portando Foxglove con te (vai al **326**)?

347

Alzi gli occhi e vedi un pezzo di roccia che si è staccato dalla parete del canyon ed è rotolato giù sulla strada davanti ai tuoi piedi. Nello stesso istante avverti il sibilo di un'ascia da guerra che vola nell'aria verso di te. Se hai la capacità dell'Intercettazione, vai al **367**. Altrimenti, continua a leggere. Ti volti di scatto, ma è troppo tardi: Foxglove crolla al suolo, con l'ascia da guerra conficcata nella schiena. Poi un masso per poco non ti fracassa la testa. Il rumore di metallo contro metallo che avevi sentito non era altro che il tintinnio delle catene che legano i tuoi assalitori all'arco naturale: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia, ma balzano in avanti decisi ad assalirvi. Ti porti davanti a Foxglove e combatti per proteggerla (vai al **387**) o fuggi (vai al **407**)?

348

Stai attraversando una caverna molto buia con degli archi di forma allungata che sfiorano il soffitto. Dalla sommità di ciascun arco pendono degli scheletri, tristi testimonianze del destino che molti incontrano qui sotto, nell'eterna oscurità del Rift. Un'esclamazione soffocata giunge alle tue orecchie sensibili: «Per Orb, chi è mai costui?» Ci sono almeno due persone che capiscono la tua lingua una decina di metri più avanti. Li attacchi, (vai al **358**) o chiedi chi sono (vai al **58**)?

349

L'uncino e la corda si impigliano attorno all'enorme Drago Sputafuoco, che all'ultimo momento si allontana di scatto, purtroppo portando con sé corda e uncino. Sei costretto a lasciarli andare o cadrai dalla precaria posizione in cui ti trovi e precipiterai nell'infinito abisso delle Budella di Orb. Il Demiveult scende in volo nell'oscurità in cerca del suo posatoio per potersi sbrogliare dalla corda. Tu, invece, ti ritrovi arenato qui senza corda e uncino. Puoi soltanto continuare a risa-

lire dato che, se riprendessi la discesa e arrivassi a un punto in cui è necessaria la corda, saresti troppo esausto per cambiare direzione. Vai al **389**.

350

Le torce infisse alle pareti sembrano sfolgorare intensamente di propria iniziativa, mettendo nettamente in risalto un'incisione sul pavimento che occupa la maggior parte della stanza in cui ti trovi. Il pavimento è stato piastrellato con del metallo su cui è stato inciso con dell'acido un enorme ragno rigonfio. Il ragno ha solo quattro zampe, una a ogni angolo dell'enorme corpo e tutte rivolte verso un tunnel d'uscita. Il tunnel da cui sei entrato, verso il quale è puntata la zampa posteriore sinistra, viene improvvisamente bloccato da un muro di fuoco, e il calore ti costringe ad avanzare verso il centro del ragno. Ma ecco che una spaventosa figura entra nella stanza dal tunnel di fronte. È un Elfo Oscuro vestito di viola e verde, la cui faccia nera come l'ebano è orribilmente deformata. Otto zampe distese e il corpo rigonfio di un ragno gli sporgono da sotto il mento, come se la parte inferiore di un enorme ragno fosse stata unita al collo. È una delle sorelle di Nullaq, tremende maghe le cui madri un tempo si accoppiarono con uno dei tre Ragni-Madre nei più profondi sotterranei del Rift. Ti fa cenno di lasciare la camera attraverso il tunnel indicato dalla zampa anteriore destra del ragno. Fai come ti dice (vai al **352**), cerchi di uccidere la sorella di Nullaq (vai al **20**), o tenti di uscire dall'altra entrata libera, sorvegliata da due statue, sulla sinistra dietro a te (vai al **40**)?

351

Sembra quasi un miracolo, ma ce la fai. Ci vuole un'altra ora per discendere il ghiaione di quindici metri; i muscoli ti fanno male a causa dello sforzo che fai per controllare le gambe e la velocità, ma alla fine arrivi all'interno dell'accampamento nemico senza venir scoperto. Vai al **341**.

352

Corri agilmente giù per il tunnel. La sorella di Nullaq non ti insegue ma, con tuo grande sgomento, batte le mani e ride. Un'altra fiammata alle tue spalle ti separa definitivamente dalla fine del tunnel. Torni indietro di corsa e attraversi il muro di fuoco (vai al **60**) o continui a correre in avanti (vai al **188**)?

353

Il ricordo di come Glaivas ha condotto i Ranger in tuo soccorso nel combattimento contro la legione della Spada di Doom ti aiuta a prendere una risoluzione: rischierai il tutto per tutto per salvare il tuo coraggioso e fidato amico. Vai al **393**.

354

Ti muovi e Cassandra fa lo stesso, ma non viene verso di te, bensì verso Foxglove, che va a rannicchiarsi il più lontano possibile. La spada di Cassandra è imponente e pronta ad abbattersi. Foxglove grida a Vespers di proteggerla e lui, coraggiosamente, sbarra il passo a Cassandra. Tyutchev si precipita su di te, quindi ti prepari a combattere. Vai al **334**.

355

Qualunque decisione tu prenda, devi farlo in fretta, affinché Cassandra non abbia il tempo di macchinare qualche terribile tranello o di tenderti qualche imboscata nel Rift. Una volta tornato a Irsmuncast devi prendere la tua decisione alla svelta: se non fosse per Glaivas probabilmente non saresti Signore Supremo della città; d'altro canto, portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre lui e te al più grave dei pericoli. Se decidi di provare a salvare Glaivas, vai al **65**; se abbandoni Glaivas al suo destino, vai all'**85**.

356

Passando davanti a una piccola alcova ti accorgi di uno strano samovar con dei grandi zaffiri incastonati. È alto circa sessanta centimetri ed è d'oro massiccio. Lo esamini (vai al **44**) o prosegui (vai al **24**)?

357

Lancia i dadi per lo Shuriken. La sorella di Nullaq, colta di sorpresa dalla velocità della tua Stella da Lancio, cerca di schivarsi. La sua Difesa è solo 6. Se la colpisci, vai al **19**; se la manchi, vai al **59**.

358

Con la velocità e la potenza di una tigre, passi all'attacco. L'uomo in bianco indietreggia innanzi a te. Noti che è armato di una frusta fornita di catene d'oro, tuttavia tu sei il più veloce: avanzi pronto a combattere, ma solo ora ti accorgi dei suoi alleati. Uno spadaccino, che regge la spada nella sinistra e una pergamena nella destra, sbuca inaspettatamente da dietro un arco. Sopra di te, sospeso in aria vicino al soffitto, vedi un uomo con una ruota d'oro a cinque punte ricamata sul petto. È il mago che aveva fatto scaturire l'improvviso fascio di luce, e ora si prepara a formulare un altro incantesimo. Un giavellotto d'argento splendente appare d'un tratto nella sua mano: un attimo dopo l'arma micidiale vola verso di te, assumendo lungo la traiettoia la forma di una testa di serpente che sbava veleno. Devi tentare di schivarti. La tua Difesa è 6. Se ce la fai, vai al **418**; se fallisci, vai al **6**.

359

Il tunnel prosegue per circa mezzo chilometro prima che si vedano segni di anima viva. La Torcia di Lumen, in realtà un manufatto magico creato da uno dei maghi più potenti di tuo padre, ora sembra un braciere qualsiasi. D'un tratto la sua luce illumina un piccolo Orco sgradevole d'aspetto che avanza verso di voi sotto un carico di fascine. La creatura rimane abbagliata dalla bellezza di Foxglove, e il suo sguardo passa ripetutamente da lei a te; poi l'Orco lascia cadere il fagotto e se ne fugge a grandi passi da dove è venuto. Continui in fretta, sperando di incontrare una biforcazione che ti dia modo di lasciare questo tunnel. Vai al **22**.

360

Stai ancora lottando contro Tyutchev quando Thybault ti arriva addosso: sta perdendo il combattimento contro Cassandra, nei cui occhi brilla una luce assassina. Lo rimetti in piedi e ti muovi verso Cassandra. Ora Eris e Taflur si stanno riprendendo, ma Thaum è sul punto di lanciare un altro incantesimo. Tyutchev si è voltato per affrontare una nuova offensiva da parte di Eris, il mago che un tempo era stato suo amico. Improvvisamente noti che un arazzo della sala comincia a incresparsi come se mosso dal vento. Vai al **34**.

361

Un passo falso mette in moto un torrente di pietre che presto si trasforma in una frana intrattenibile. Il tuo arrivo nell'accampamento nemico non potrebbe essere più spettacolare mentre precipiti verso il fiume quasi sepolto nel ghiaione. Prima di avere il tempo di tirarti fuori, delle punte di lancia disposte in cerchio sopra la tua testa annunciano l'arrivo degli Orchi.
Nel bagliore rossastro del fuoco dell'accampamento riconosci una faccia già vista in precedenza. La donna cui il viso appartiene sorride arrogantemente, sfoderando una spada bordata di cristalli di ghiaccio e fredda come la morte, e ti fa cenno di uscire da lì. È Cassandra, ricercata assieme agli altri pericolosi adoratori del tremendo dio del Caos, Anarchil, dalla Sacerdotessa di Illustra di Harith-si-the-Crow per l'as-

sassinio della loro Alta Sacerdotessa. Ricordi di essere stato attaccato da tre di questi barbari per aver ucciso, per autodifesa, uno dei loro compagni. Quel che ti è rimasto più impresso di Cassandra è la sua incredibile abilità e velocità come spadaccino. Ti ritrovi ben presto con mani e piedi legati, impossibilitato a opporre resistenza. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **331**; altrimenti, vai al **33**.

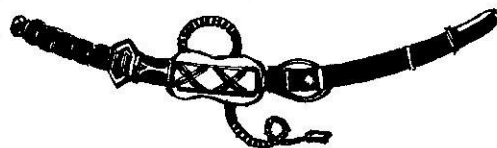
362

Lord Sile è sorprendentemente veloce e non si lascia abbindolare dalla tua finta. Invece ti afferra il piede mentre stai sferrando il secondo calcio e ti stende a terra: perdi 3 punti di Resistenza. Gli Orchi se la ridono mentre lui avanza nuovamente, fingendo di assestarti un colpo basso, invece colpendoti in pieno viso con un pugno violentissimo. Tutto quel che puoi fare è cercare di rotolare via. La tua Difesa contro l'attacco è solo 4; se l'avversario ti colpisce, perdi altri 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, fai un salto mortale all'indietro e atterri in piedi. Gli Orchi smettono improvvisamente di ridere, e anche la faccia di Lord Sile tradisce una certa sorpresa, anche se non paura. Utilizzi un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **382**), un Calcio della Frusta di Kwon, se Togowa il Mistico te l'ha insegnato (vai al **12**) o l'atterramento Denti di Tigre (vai al **32**)?

363

Gwyneth conduce Foxglove nel torrione, la piccola torre senza finestre nell'angolo nord est del Palazzo, in modo tutt'altro che gentile. Tu, intanto, ti soffermi a riflettere sulla difficile situazione che devi affrontare: se non fosse per Glaivas probabilmente non saresti Signore Supremo della città. D'altro canto, portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre sia lui che te al più grave dei pericoli. Se tenti di salvare Glaivas, vai al **353**; se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

364

Le dita di Thaum fanno strani segni in aria mentre Cassandra e Tyutchev guardano da un'altra parte, verso la parete. Guardi anche tu l'arazzo (vai al **194**) o tieni gli occhi fissi su Thaum (vai al **214**)?

365

Se hai la capacità dello Shin-Ren, ovvero dell'Allenamento del Cuore, vai al **15**. Altrimenti, vai al **35**.

366

Foxglove suggerisce di riprendere tutti assieme il viaggio nelle profondità del Rift. Si mette al centro del gruppo e implora il sacerdote che si chiama Taflur di proteggerla. Puoi sentire quello che gli dice. Gli racconta una storia talmente dolorosa che il pover'uomo

per poco non si commuove. Gli fa credere che lui sia il predestinato a convertirla alla fede di Illustra, Dea della Vita. Non passa molto che i due si appartano dietro una colonna, avvinghiati in un abbraccio. Thybault, il sacerdote di Avatar, è molto preoccupato per quel che sta succedendo, ma quando lo fa notare a Taflur, Foxglove gli dice: «Non è altro che un prete dal sangue freddo che non conosce le gioie della vita». Foxglove è talmente bella e sprezzante da confonderlo, tanto che Taflur, felice di essere il prescelto di Foxglove, dice educatamente ma fermamente a Thybault di stare zitto. Segna che Taflur è sotto l'incantesimo di Foxglove. Neppure Thybault si fida della donna, ma si mette in fila dietro, e proseguite tutti assieme. Vai al **306**.

367

Tendi velocemente il braccio, poi senti un rumore metallico quando la tua manica va a scontrarsi con la lama dell'ascia da guerra facendola cadere nelle profondità del baratro. Un secondo dopo ti getti a terra: un masso di modeste dimensioni vola verso la tua testa e fortunatamente va a sfracellarsi contro la parete rocciosa dietro di te. Il rumore di metallo contro metallo che avevi sentito era il debole tintinnare delle catene che legano i tuoi assalitori all'arco naturale: cinque Nani Troll, grasse ma forti creature di razza ibrida dalle facce rincagnate, appostati sulla strada oltre il secondo arco. Sono legati come cani, incatenati al posto di guardia, ma balzano in avanti decisi ad assalirti. Gridi a Foxglove di fuggire e tu stesso la segui verso il bordo del baratro. I Nani Troll cominciano a gridare per dare l'allarme mentre voi vi affrettate, con la speranza di raggiungere la cima del canyon prima di venir avvistati da nemici più intelligenti. Foxglove se la cava piuttosto bene: è più forte di quel che sembrava. Vai al **327**.

368

Stai attraversando una caverna molto buia con degli archi di forma allungata che toccano il soffitto. Dalla sommità di ciascun arco pendono degli scheletri, tristi testimonianze del destino che molti incontrano qui, nell'eterna oscurità del Rift. Se hai letto il libro *Assassino!* (il secondo della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **78**; altrimenti, vai al **98**.

369

Fai di tutto per risalire proprio mentre il Drago Sputafuoco cerca di afferrarti con i suoi artigli. Il rettile non

riesce a staccarti dalla parete rocciosa, tuttavia ti procura dei brutti graffi alla schiena: perdi 4 punti di Resistenza. Anche la corda è stata tagliata. Il Drago Sputafuoco perde quota e poi prende il volo in un'altra direzione, verso una nuova preda.
L'hai scampata bella! Comunque ora ti trovi arenato qui e senza corda.
Puoi soltanto continuare a risalire dato che, se riprendessi la discesa e giungessi a un punto in cui è necessaria la corda, saresti troppo esausto per cambiare direzione. Vai al **389**.

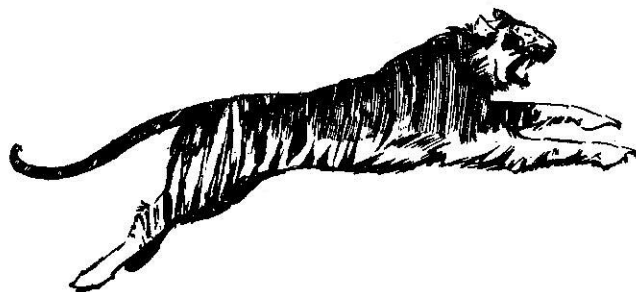
370

Non senti rumori di passi mentre continui a cercare i sentieri che conducono sempre più in basso, ma la sensazione di essere osservato cresce in maniera ossessiva. Vai al **52**.

371

Foxglove si rigira per sistemarsi meglio e rabbrividisce leggermente mentre ti avvicini, ma tu le pungi il collo alla svelta e il veleno fa effetto. Ha una sola convulsione e poi rimane rigida e ferma. Aspetti che la luna nuova venga nascosta da una nube e poi te ne vai con la donna passando attraverso la trincea. Foxglove è magra e leggera; anzi, ora che ci pensi sembra addirittura denutrita. All'alba ti trovi a due chilometri dall'accampamento, e un contadino ha l'onore di trasportare te e la tua prigioniera a Irsmuncast sul suo carro di buoi. Vai al **391**.

372

Per diverse ore segui i tunnel tortuosi che scendono al terzo livello. Hai i nervi talmente tesi che ti pare di avere degli aghi che ti penetrano nel cervello. Sei rimasto in ascolto con le orecchie tese per così tanto tempo che non sei più in grado di dire se le grida smorzate che ti giungono in lontananza e l'armonia di cembali che sembrano suonare ogni volta che ti immetti in una nuova scala siano reali o immaginari. Vai al **330**.

373

Quella sera, mentre stai pregando nel Tempio di Kwon, denudi la tua anima davanti al dio, Kwon il Redentore, e avverti il dispiacere della divinità. Il desiderio di fare del bene che traevi dalla fede in Kwon si affievolisce. Dopo tutto sai che abbandonando Glaivas non saresti di molto migliore dei carcerieri che lo tengono prigioniero. Perdi 3 punti di Energia Interiore. Non hai intenzione di addolorare ulteriormente il tuo dio, perciò proverai a salvare il tuo fidato amico. Vai al **393**.

374

Ti muovi, e Cassandra fa lo stesso, ma non verso di te, bensì verso Foxglove, che va a rannicchiarsi il più lontano possibile. La spada di Cassandra è levata, pronta a colpire. Foxglove grida a Taflur di proteggerla, ma lui non può far altro che guardarla con gli occhi sbarrati. Se vuoi proteggere Foxglove vai al **94**. Se invece attacchi Tyutchev, che si sta precipitando su di te, vai al **334**.

375

La scala più vicina è in rovina e in disuso, inoltre in certi punti gli scalini sono parzialmente erosi, ma riesci ugualmente a scendere risolutamente nell'oscurità. Dopo una discesa di mezz'ora, durante la quale non incontri alcuna creatura vivente, giungi a una galleria di grotte dalla quale partono molti tunnel e sentieri scavati nel fianco del canyon. Hai appena raggiunto il primo livello e sei già nel mondo del buio. Tocchi la Torcia di Lumen, che riversa attorno te una luce delicata: d'ora in poi ciò di cui avrai maggiormente bisogno è proprio la luce. Vai al **27**.

376

Non appena ti volti, le creature che ti stanno attorno, prima apparentemente incuranti della tua presenza, cominciano a gridare e tentano di catturarti. Ti fai strada a forza fino in cima alla scala, ma non senza riportare contusioni: perdi 4 punti di Resistenza. Una volta raggiunta nuovamente la piazza le tue arti marziali bastano a scoraggiare i tuoi assalitori, e ben presto ti perdi nel labirinto di tunnel. Segna che sei stato individuato sulla Scala dei Giganti di Fuoco e vai al **176**.

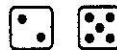
377

La polvere cala tutt'attorno a te e comincia a bruciarti le carni come un acido: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, alzi gli occhi e vedi la sorella di Nullaq trasformarsi in un corvo nero. La creatura spicca il volo da una sporgenza sul bordo esterno del magazzino e ben presto scompare nell'oscurità del baratro sottostante. Decidi di proseguire per alcuni metri prima di prendere uno dei tunnel. Vai al **9**.

378

Ti metti al riparo appena in tempo. Un altro lampo ti manca di poco, rimbalzando di muro in muro con tremendo fragore. Racconti ai quattro sconosciuti chi sei (vai al **16**), usi un Ago Avvelenato, se ne hai la capacità (vai al **318**), o ti precipiti all'attacco (vai al **358**)?

379

Foxglove ha seguito ogni tuo passo pazientemente e in silenzio. Alla pallida luce della Torcia di Lumen è difficile leggere l'espressione del suo viso, ma la donna non accenna a lasciarti e non dà segno di debolezza, e non ha neppure chiesto altre prove della tua devozione. Trovare un travestimento solo per te non sarà utile se anche Foxglove non ne avrà uno. Le dici

di aspettarti in silenzio e poi parti alla ricerca dei travestimenti di cui hai bisogno. Vai al **419**.

380

Foxglove sembra essersi ripresa dallo svenimento e ora, per qualche incomprensibile ragione, ti implora di lasciare la caverna attraverso il tunnel indicato dalla sorella di Nullaq. La sua voce è così dolce, calma e rassicurante che, quasi senza accorgertene, fai come lei desidera. Vai al **352**.

381

La Donna Guerriero sembra profondamente addormentata; le pungi il collo e il veleno fa effetto. Ha una sola convulsione e poi si irrigidisce, ma ha gli occhi aperti e si sforza di bisbigliare qualcosa. Ti protendi in avanti per ascoltare: «Non uccidermi. Se morissi io, lo stesso accadrebbe a una persona molto amata dal Signore Supremo di Irsmuncast».
«Cosa significa tutto ciò?» sibili.
«Poni rimedio a questo veleno che brucia così forte e te lo dirò».
Le dai l'antidoto (vai al **3**) o la porti di peso fuori dal campo (vai al **13**)?

382

Lord Sile è più veloce di quel che ti aspettavi. Colpisce per primo, fingendo di farti lo sgambetto prima di sferrare un potente pugno Roundhouse. La tua Difesa è 7. Se vieni colpito, perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, contrattacchi con un Colpo della Zampa di Tigre.

Lord Sile, il Capitano degli Orchi
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

Se vinci, vai al **72**. Uno degli Orchi ti scaglia addosso una pietra. La schivi, ma dai tempo a Lord Sile di colpirti col piede. Se sopravvivi, utilizzi un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **362**), un Colpo della Zampa di Tigre (torna all'inizio di questo paragrafo), un Calcio della Frusta di Kwon, se Togowa il Mistico te l'ha insegnato (vai al **12**), o l'atterramento Denti di Tigre (vai al **32**)?

383

Ringrazi Gwyneth per averti risparmiato l'odioso dovere dell'esecuzione di Foxglove: Gwyneth è abituata a questo genere di cose. «Fa parte della mie responsabilità di generale dell'esercito di Irsmuncast» ti risponde. Dopo che è tornata al tempio ti metti a ponderare sulla questione di Glaivas: è il caso o meno di accorrere in suo aiuto? Se non fosse per Glaivas ora probabilmente non saresti Signore Supremo della città. D'altronde portare lo scettro nelle Budella di Orb

significherebbe esporre sia lui che te al più grave dei pericoli. Se decidi di provare a salvare Glaivas, vai al **353**; se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

384

Segna che da questo momento in poi dovrai sempre proteggere Foxglove, anche se nel testo ti verrà data un'alternativa. Le dita di Thaum fanno degli strani disegni nell'aria mentre Cassandra e Tyutchev sono intenti a guardare Foxglove. Foxglove ti chiama al suo fianco per proteggerla. Ti volti e ti precipiti proprio nell'attimo in cui vi è uno scoppio di luce intensissima che per poco non ti tramortisce. Apri gli occhi a fatica e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati a Foxglove, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa dell'esplosione, frutto della magia di Thaum. Sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum sembra immerso nell'oscurità che lo circonda. Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Meno male che non stavi guardando Thaum o altrimenti, se non avessi distolto gli occhi, saresti sicuramente rimasto stordito dal lampo luminoso. I quattro Avventurieri non sono stati altrettanto fortunati. Vespers ha reagito abbastanza velocemente e si è riparato gli occhi e neppure Thybault è stato tramortito, ma Eris il Mago e Taflur stanno indietreggiando in uno stato di choc. Usi uno Shuriken (se ne hai uno) contro Thaum, che sta dando inizio a un altro incantesimo (vai al **294**) o ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **314**)?

385

Foxglove dorme profondamente, ma tu non fai altrettanto, e la mancanza di sonno si fa sentire: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **115**.

386

I Quattro ti chiedono chi è Foxglove e tu stai per rispondere quando la donna si intromette dicendo: «Sono cresciuta nella fede in Nemesi, Supremo Principio del Male; sono poi stata al servizio del malvagio Usurpatore di Irsmuncast, ma quando il Vendicatore è diventato Signore Supremo l'ho servito fedelmente, anche se senza risultati. Venni buttata fuori dalla città e accusata di essere la responsabile del suo saccheggio. Ora desidero rinunciare alla fede in Nemesi». Guarda implorante il viso gentile di Taflur, Sacerdote di Illustra. Ti accorgi che Taflur si è già addolcito nei suoi confronti. Metti in guardia gli uomini a proposito degli incantesimi di Foxglove (vai al **346**), o lasci che gli eventi prendano il loro corso (vai al **366**)? Se tu stesso sei vittima di un incantesimo di Foxglove, una sola occhiata di rimprovero è sufficiente a zittirti e non puoi far altro che tacere (vai al **366**).

387

Scavalchi il corpo prostrato di Foxglove, pronto per combattere, simile a una tigre in procinto di spiccare il salto. I Nani Troll sono armati di grandi asce, che brandiscono con sorprendente abilità, tenuto conto che ogni ascia deve pesare almeno quanto un uomo. Dovrai cercare di schivare o di parare il primo colpo.

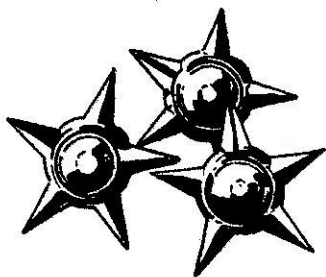
La tua Difesa è 7. Se vieni colpito, perdi 6 punti di Resistenza. Dopo il primo colpo sei tu a prendere l'iniziativa: indietreggi e ti servi di un Pugno di Ferro contro uno o più degli assalitori (vai al **117**), parti alla carica con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **137**) o con un atterramento Denti di Tigre (vai al **57**)?

388

Con la velocità e la potenza di una tigre, passi all'attacco. L'uomo in bianco indietreggia innanzi a te. Noti che è armato di una frusta fornita di catene d'oro, tuttavia tu sei il più veloce: avanzi pronto a combattere, ma solo ora ti accorgi dei suoi alleati. Uno spadaccino, che regge la spada nella sinistra e una pergamena nella destra, sbuca inaspettatamente da dietro un arco. Sopra di te, sospeso in aria vicino al soffitto, vedi un uomo con una ruota d'oro a cinque punte ricamata sul petto. È il mago che aveva fatto scaturire l'improvviso fascio di luce, e ora si prepara a formulare un altro incantesimo. Un giavellotto d'argento splendente appare d'un tratto nella sua mano: un attimo dopo l'arma micidiale vola verso di te, assumendo lungo la traiettoria la forma di una testa di serpente che sbava veleno. Devi tentare di schivarti. La tua Difesa è 6. Se ce la fai, vai al **118**; se fallisci, vai al **138**.

389

Lo sforzo che devi fare per arrampicarti di nuovo fino alla strada è enorme: perdi 2 punti di Resistenza. Alla fine, però, riesci a risalire fino in cima. Sfortunatamente sei finito proprio di fronte al castello del primo

livello. La strada prosegue dritta in mezzo alla fortezza e, oltre a un eterogeneo gruppo di creature che sta aggiustando la strada, ci sono delle guardie appostate su ogni torre. Da una delle torri senti risuonare un grido: sei stato visto! Non ti resta che tornare da dove sei arrivato mentre quattro Elfi Oscuri, a cavallo di quattro draghi-lucertola senza ali, si levano dal castello. Una freccia scoccata da una delle torri va a segno, ma ti procura un danno relativamente contenuto: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, svolti un angolo della strada e ti avvicini nuovamente alla postazione di guardia cui sono stati assegnati i Nani Troll. Se sei un Acrobata provetto, vai al **119**; altrimenti per passare devi per forza combattere (vai al **139**).

390

Il passaggio comincia a scendere e poi si trasforma in una scala piuttosto tortuosa. Per diverse ore segui il suo contorto serpeggiare fino al terzo piano. I tuoi nervi sono sul punto di cedere e la testa ti pulsa per la tensione. Sei rimasto con le orecchie tese, pronte a captare il rumore di un possibile inseguitore, per così tanto tempo che non sai più dire se gli ordini che ti giungono in lontananza e la sorda eco di un grande gong, che pare suonare ogni volta che imbocchi una nuova svolta della scala, siano reali o immaginari. Vai al **208**.

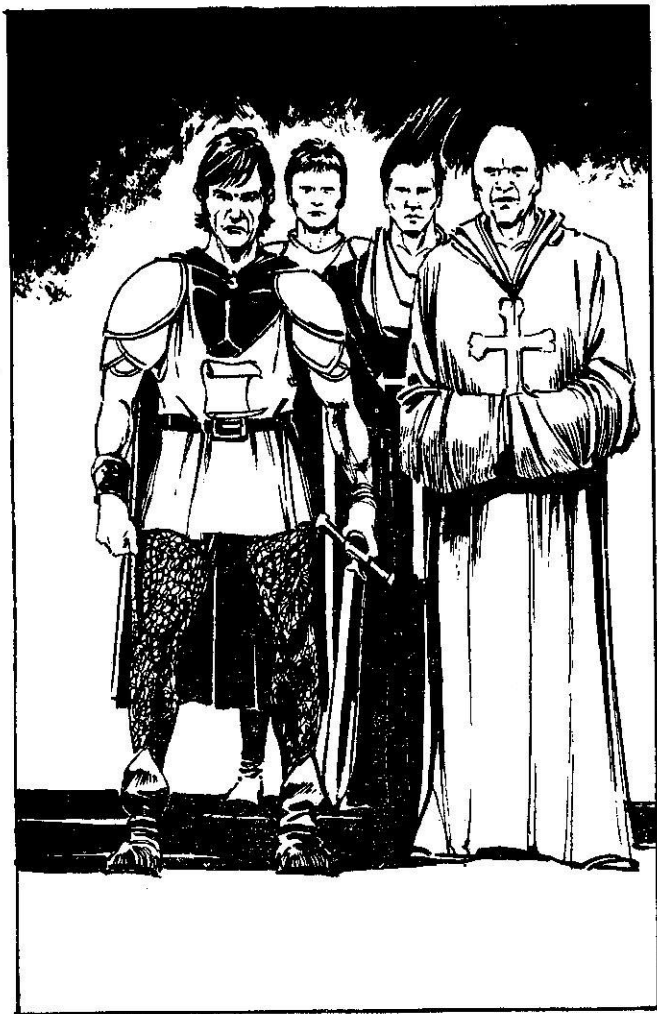
391

Più tardi, quello stesso giorno, Gwyneth arriva a Palazzo con la notizia che gli Orchi e il loro capo si sono ritirati nel Rift. Gwyneth rimane con te nella Sala del Trono per sottoporre Foxglove a un interrogatorio. Quando Foxglove entra con passo aggraziato nella Sala del Trono, ti accorgi che indossa la stessa veste con lo strascico a pavone che aveva la prima volta che la incontrasti, quando si candidò come membro del Consiglio del Re, ma ora l'abito è consunto e malconcio per il viaggio e lo stravagante strascico a pavone si è strappato molto tempo fa. Foxglove è ancora bellissima, ma la sua fragile bellezza è quella di una bambina abbandonata anziché quella della sofisticata cortigiana che ricordavi. Vai al **263**.

392

Foxglove non ti ha seguito: ha perso ogni speranza di fuggire e si è arresa. Dovrai continuare la tua missione per salvare Glaivas senza di lei. Se hai la capacità dell'Acrobatismo e intendi usarla, vai al **30**; altrimenti, vai al **50**.

393

Non puoi chiedere a nessuno di dividere con te i pericoli del Rift, e inoltre la clandestinità sarà il tuo maggiore vantaggio. Prendi lo scettro e lo avvolgi in

un drappo di stoffa nera, poi lo nascondi sotto il costume di Ninja. Lasci ordini a Gwyneth di rendere pubblica la notizia che ti sei messo in viaggio per incontrare due saggi della città, invece parti verso il più infimo e tenebroso dei luoghi: le Budella di Orb. Prendi un altro artefatto dall'armeria di corte: la Torcia di Lumen, un bastone d'ebano con in cima un cono d'alabastro. Toccando l'alabastro, la torcia diffonde una luce costante che ti sarà di inestimabile aiuto nell'eterna oscurità del Rift. Vai al **125**.

394

I quattro sono tutti uomini, a quanto pare una squadra di Avventurieri. Uno, con una sopravveste grigia con delle pergamene spiegate ricamate in bianco, è uno spadaccino; un sacerdote indossa una tunica bianca con la croce rossa di Avatar, il Supremo Principio del Bene, e un altro sacerdote porta il vestito verde con la croce bianca della consorte di Avatar, Illustra, Dea della Vita. Il quarto è un mago con la tunica dalla ruota a cinque punte, simbolo del culto di Béatan il Libero. Sono brava gente, e sai di poterti fidare di loro. Non appena vedono in chi si sono imbattuti fanno delle facce alquanto divertite, ma subito si schierano in posizione di combattimento. Sui loro volti c'è paura, una paura che si trasforma immediatamente in odio appena Tyutchev si mette a parlare: «Sono curioso di sapere se oserete sfidarci. Cassandra e io siamo combattenti più pericolosi di voi; in quanto a te, volubile Eris, non puoi competere con l'abilità di Thaum». Taflur comincia a cantilenare una benedizione in no-

me di Illustra. «Ti brucia ancora eh?», chiede Thaum, cercando di sconcentrarlo. Cassandra dice: «L'Alta Sacerdotessa è morta. Quel che è fatto è fatto. Non vogliamo vendicarci dei seguaci della Dea della Vita». «Voi che riverite Anarchil non riuscite a tenere la stessa idea in mente per più di un minuto» dice imperiosamente Thybault. «Ma noi sì che ci vendicheremo di coloro che riveriscono il tremendo dio Anarchil». Con te non parlano neppure. La rivalità di questa gente deve aver radici molto profonde. Improvvisamente noti che un arazzo della sala comincia a incresparsi, come se mosso dal vento. Vai al **34**.

395

La strada serpeggia gradualmente verso il basso, zigzagando e intersecandosi con la parete del canyon. Di tanto in tanto sparisce nella roccia e passa sotto uno sperone che forma un arco naturale; nei pressi del primo arco ci sono tracce di una postazione di guardia deserta. Se desideri tornare indietro e prendere il sentiero stretto, vai al **67**; altrimenti, vai all'**87**.

396

Stai ancora lottando con Tyutchev quando il tunnel mobile che ti aveva depositato in questa sala si inclina di nuovo. Entrambi balzate all'indietro quando quattro persone piombano all'improvviso nella stanza. I quattro si rialzano in fretta, e tu ti accorgi subito che quelli hanno già avuto a che fare con i tre Portatori del Caos, con i quali ti trovi a combattere. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante, utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **144**. Altrimenti vai al **394**.

397

Mentre corri la ragnatela che attraversa il tunnel vibra leggermente e un minuscolo ragno cade nel tuo cappuccio Ninja prima che tu abbia il tempo di scansarti. Lisci con la mano le pieghe dell'abito per scacciarlo, e invece ti accorgi che l'insetto ti sta correndo lungo la faccia e poi su per una narice. Starnutisci automaticamente ma senza alcun risultato, poiché senti che il piccolo ragno si sta muovendo irrequieto da qualche parte nel tuo cervello. Segna che hai in corpo una sorella di Nullaq e vai al **417**.

398

I due si rifiutano di dirti chi sono, ma ora puoi vedere che sono in tre: uno spadaccino e due sacerdoti, uno pesantemente armato e l'altro con un vestito bianco adorno d'una croce rossa. Quest'ultimo ti chiede in tono perentorio chi sei e cosa stai facendo. Glielo dici (vai al **338**) o attacchi (vai al **388**)?

399

Non dovrebbe essere difficile trovare un travestimento qui al secondo livello. Aspetti e resti in ascolto per un po' prima di decidere la direzione da prendere, nella speranza di incontrare delle creature di qualche genere... non troppe in una volta, comunque. Vai al **419**.

400

Stavolta sei troppo veloce per la sorella di Nullaq: il tuo colpo le spezza il collo e le toglie la vita. Frugandole addosso, trovi una pozione risanante che potrai usare in qualsiasi occasione, tranne che durante un combattimento, per riportare al massimo la tua Resistenza. Lasci la caverna; non hai affatto voglia di venir scoperto qui dentro. Vai al **370**.

401

Sei sul punto di finire Tyutchev quando il tunnel mobile che ti aveva depositato qui si inclina di nuovo. Entrambi balzate all'indietro quando quattro persone piombano inaspettatamente nella stanza. I nuovi venuti si rialzano in fretta e tu ti accorgi subito che essi hanno già avuto a che fare con i tre Portatori del Caos con i quali ti trovi a combattere. Se hai letto *Assassino!* (il secondo libro della serie 'Ninja'), avrai già incontrato un gruppo di Avventurieri rimasti vittime dell'incantesimo del Vapore Soffocante, utilizzato dal loro stesso mago, Eris; se hai sconfitto l'Immortale Signore della Guerra che li aveva attaccati, vai al **144**. Altrimenti vai al **394**.

402

Di fronte a te ci sono molti tunnel. Uno piccolo si dirama nelle profondità della roccia, allontanandosi dalla caverna (vai al **409**) mentre uno più largo, con dei binari arrugginiti su un lato, scende lentamente e prosegue diritto (vai al **2**).

403

Lasciare Gwyneth a Irsmuncast per metterti in viaggio nelle Budella di Orb rafforzerebbe la sua posizione ancor più di quanto non abbia già fatto la guerra; tuttavia, restando intrappolato qui, lei cercherebbe di incoronarsi Signore Supremo di Irsmuncast. Se non fosse per Glaivas, probabilmente ora non saresti Signore Supremo della città, ma portare lo Scettro nelle Budella di Orb significherebbe esporre lui e te al più grave dei pericoli. Se decidi di tentare di salvare Glaivas, vai al **353**; se abbandoni Glaivas al suo destino, vai al **373**.

404

Le dita di Thaum fanno degli strani disegni nell'aria mentre Cassandra e Tyutchev sono intenti a guardare Foxglove. Foxglove ti chiama al suo fianco per proteggerla. Ti volti e ti precipiti proprio nell'attimo in cui uno scoppio di luce fortissima per poco non ti tramortisce. Apri gli occhi e ti accorgi che Cassandra e Tyutchev se l'aspettavano: non erano interessati a Foxglove, stavano solo distogliendo lo sguardo in attesa del lampo di luce, frutto della magia di Thaum. Sono già partiti all'attacco. Il mantello nero di Thaum

sembra immerso nell'oscurità che lo circonda. Cassandra, come sempre, si muove con la grazia e la velocità di una pantera. Meno male che non stavi guardando Thaum o altrimenti, se non avessi distolto gli occhi, saresti sicuramente rimasto stordito. I quattro Avventurieri non sono stati altrettanto fortunati. Vespers ha reagito abbastanza velocemente e si è riparato gli occhi e neppure Thybault è tramortito, ma Eris il Mago e Taflur stanno indietreggiando in uno stato di shock. Usi uno Shuriken (se ne hai uno) contro Thaum, che sta cominciando un altro incantesimo (vai al **294**) o ti sposti a sinistra in modo da interporre Cassandra e Tyutchev tra te e il maestro dell'illusione (vai al **354**)?

405

Gioca i dadi per la Fortuna: se essa ti sorride, vai al **135**; se ti volta le spalle, vai al **155**.

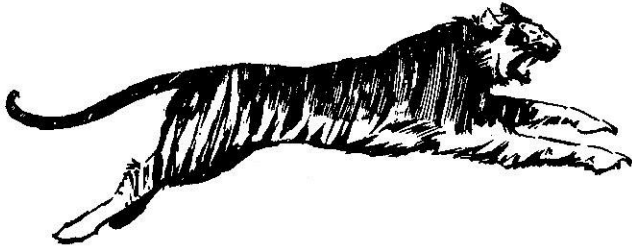
406

Foxglove suggerisce di riprendere tutti assieme il viaggio nelle profondità del Rift. Si porta al centro del gruppo e con fare mellifluo e ingannevole chiede allo spadaccino, che si chiama Vespers, di proteggerla. La senti rivolgersi al giovane con parole di ammirazione per il suo fisico e adulazioni in genere. Non passa molto prima che i due si appartino dietro una colonna, avvinghiati in un abbraccio. Thybault, il sacerdote di Avatar, è molto preoccupato per quel che sta succedendo, ma quando lo fa notare a Vespers, Foxglove gli dice: «Non è altro che un prete dal sangue freddo che non conosce le gioie della vita». Foxglove è talmente bella e sprezzante da confonderlo, tanto che Vespers, felice che Foxglove abbia scelto lui, dice sgarbatamente a Thybault di stare zitto. Segna che Vespers è sotto l'incantesimo di Foxglove. Ora la donna è pronta a proseguire; vai al **306**.

407

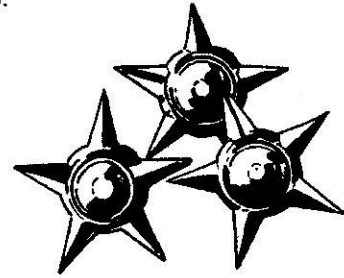
Fai appena in tempo a scappare. Le catene degli avversari si tendono al massimo a pochi passi da te e i Nani Troll cominciano a sbraitare imbestialiti per dare l'allarme. Prendi la rincorsa su per la strada in direzione del bordo del baratro, nella speranza di sparire di vista prima di venir individuato da nemici più intelligenti. Appena raggiungi il bordo del baratro lanci una fugace occhiata alle tue spalle: dietro il primo arco c'è una figura che indossa una svolazzante tunica verde e viola; potrebbe trattarsi di un Elfo Oscuro, o forse addirittura di una sorella di Nullaq. La creatura si ripara gli occhi dalla luce, lo sguardo fisso su di te. Segna che sei stato avvistato sulla strada. Sfrecci via e prendi la scala più vicina che serpeggia tortuosamente fino a scomparire tra due speroni di roccia. Vai al **375**.

408

Ti metti al riparo appena in tempo. Un altro lampo ti manca di poco, rimbalzando di muro in muro con un frastuono tremendo. Racconti loro chi sei (vai al **338**), usi un Ago Avvelenato, se ne hai la capacità (vai al **318**), o ti precipiti all'attacco (vai al **388**)?

409

Il tunnel stretto termina bruscamente davanti a una ripida scala di pietra che si perde nelle buie profondità del Rift. Dato che quasi sicuramente Glaivas si trova a un livello molto più basso, decidi di imboccare la scala. Dopo essere sceso a lungo arrivi al margine di una grande caverna, troppo grande perché la Torcia di Lumen possa illuminarne il fondo. Attento anche al minimo rumore ti incammini nell'immenso sotterraneo. Vai al **252**.

410

Il terzo e il quarto livello sono piuttosto lontani, perciò ci metti un po' di tempo a trovare il modo per scendere. Evidentemente ci sono pochi tunnel di collegamento sì da consentire una facile difesa delle profondità nell'eventualità che gli Abitanti del Sole tentassero di invadere il regno dell'oscurità. Non vedi segni di pericolo e con grande abilità eviti di farti scoprire, finché non trovi una strada che scende al quarto livello. Vai al **56**.

411

La parete in fondo alla sala scorre lateralmente e rivela una caverna crateriforme sfolgorante di fuoco. È la tana del Verme del Mondo; la leggenda narra che abbia la testa nel Rift, il corpo che si allunga tutt'attorno a Orb, sotto la base dei monti, e una coda che arriva fino al centro di Orb. Nel bel mezzo del cratere c'è la statua gigantesca di una testa di serpente, la cui bocca spalancata esibisce delle grandi zanne arcuate. Tyutchev non esita, dato che non c'è altro modo per uscire dalla caverna. Salta in bocca alla statua e si perde di vista. Prendi la rincorsa verso la statua mentre l'alito puzzolente del Krathak ti investe e i suoi passi scuotono la terra. Ben presto tutti gli altri saltano nella bocca della statua; Cassandra è l'ultima, proprio davanti a te, e, nel momento in cui la donna salta tu senti uno scricchiolio. La statua diventa di carne, ricoperta di scaglie verdi... il Verme del Mondo ha preso vita! Con l'immediatezza del pensiero, Cassandra infilza la spada

nella parte superiore della bocca del serpente per impedire che questa si chiuda su di lei. Il Krathak non è lontano. Tenti di colpire Cassandra (vai al **421**) o corri nella pancia del Verme del Mondo (vai al **420**)?

412

Foxglove se ne va, credendoti morto, ma tu cadi in trance e lasci che il tuo corpo vinca il veleno. Quando ti senti abbastanza forte per proseguire, Foxglove non è più in vista. Dovrai continuare da solo la tua missione nel Rift. Vai al **165**.

413

«Non tollererò oltre la tua velata opposizione ai miei desideri, Generale Gwyneth» dici tranquillamente. «Ti esonero dal comando dell'esercito. Per favore, ritorna al tuo tempio».
Gwyneth dice altrettanto tranquillamente: «Non puoi regnare senza di me, Vendicatore. L'esercito mi è fedele». Sfodera la spada e avanza, lo scudo pronto a deviare uno Shuriken. Le porgi le tue scuse e la reintegri come Generale di Irsmuncast (vai al **25**) o combatti (vai al **45**)?

414

Non appena ti riprendi ti accorgi che Taflur il sacerdote e Eris il Mago sono stati tramortiti. Thaum sta cominciando un altro incantesimo mentre Thybault si trova in piedi tra te e Cassandra con la sua frusta che schiocca e sibila in aria. Usi uno Shuriken (se ne hai uno) contro Thaum, che sta cominciando un altro incantesimo (vai al **294**), o ti sposti a sinistra in modo da interporre Thybault e Cassandra tra te e il maestro dell'illusione (vai al **374**)?

415

La scala più vicina è in rovina e in disuso e in certi punti gli scalini sono parzialmente consumati, ma tu riesci ugualmente a calarti con passo deciso nell'oscurità. Dopo una discesa di mezz'ora, durante la quale non incontri anima viva, giungi a una galleria di grotte dalla quale partono molti tunnel e sentieri scavati nel fianco del canyon. Avete raggiunto il primo livello e siete già nel mondo dell'oscurità. Tocchi la Torcia di Lumen, che subito riversa attorno a voi una discreta luce dorata: d'ora in poi, ciò di cui avete più bisogno è proprio una fonte luminosa. Vai al **267**.

416

La scala termina in una grande sala scarsamente illuminata con le pareti in pietra. Lo spettacolo cui assisti è al contempo splendido e sinistro: lontano, a sinistra, c'è un'enorme arcata, oltre alla quale sono allineati i troni e le statue dei vecchi regnanti di questa zona delle Budella di Orb. Nell'ombra ti sembra d'avere visioni

fugaci che farebbero rabbrividire anche il più coraggioso degli eroi. A destra c'è un tunnel alto ma molto stretto, così stretto da permetterti di entrare solo di fianco. Scendi giù per il Passaggio dei Troni (vai al **256**) o per il tunnel stretto (vai al **184**)?

417

Molti tunnel convergono in una caverna in cui c'è un affresco la cui vista ti raggela il sangue. Rappresenta una grande ragnatela con una vedova nera, riconoscibile dalla forma a clessidra della sua schiena scarlatta, intenta a controllare con le zampe tutti fili della ragnatela. A ogni estremità c'è una versione più piccola dello stesso soggetto, che striscia sopra qualche povero sfortunato - Orco, Elfo Oscuro, umano o addirittura Vecchio - che cerca invano di liberarsi da una ragnatela di seta. Un altro affresco mostra un Paladino armato di tutto punto ma senza elmo. È stato assalito da dei ragni più piccoli che gli si infilano nelle orecchie, nel naso e, dato che grida, nella bocca. Vai al **9**.

418

L'arma dalla testa di serpente colpisce il pavimento accanto a te e rotola via senza procurarti danno alcuno, ma ora è lo spadaccino ad attacarti. Mira al tuo petto con la sua spada incantata, in grado di trovare magicamente il bersaglio. Tenta di bloccare il colpo. La tua Difesa è 6. Se ci riesci, vai al **26**; se fallisci, vai al **46**.

419

Per un'ora girovaghi per i tunnel e le caverne del secondo livello, affollato e brulicante di attività quanto le strade di una città di mercato. L'oscurità non favorisce affatto la conversazione, e inoltre la gente che vive qui, di bassa estrazione sociale e senza potere, è più interessata a tener cara la pelle che a socializzare. Diverse volte per poco non vieni visto, ma alla fine arrivi in una caverna con una facciata di pietra costruita sul lato frontale, simile a una casa. Dall'interno provengono le voci sinistre eppure melodiose di due Elfi Oscuri; probabilmente indossano degli abiti che vi farebbero comodo per travestirvi. Un po' più in là scorgi un buco nella roccia, nel quale si infila alla svelta una figura zoppicante ricoperta da un pelo simile a quello di una scimmia; muovendosi, la creatura va a sbattere col naso contro la parete della casa-caverna. Capisci però che il pelo è in realtà una pelliccia di lupo e lo zoppo che la porta un essere intelligente dalle braccia corte e le gambe arcuate, con la sagoma di un Orco, ma la pelle chiara. Sgattaioli nella casa-caverna (vai al **29**), o segui lo zoppo nel buco (vai al **49**)?

420

Se ti sei impossessato della spada di Cassandra prima di partire per il Rift, vai al **53**; altrimenti, vai al **424**.

421

Il tuo colpo mortale è efficace. Cassandra vede lo sguardo omicida nei tuoi occhi, ma non può far nulla, dato che ha i muscoli tesi per impedire al Verme del Mondo di serrare le fauci. Grida: «No!», ma un attimo dopo crolla sotto il tuo colpo. La spada le cade a terra e le mascelle del Verme del Mondo si chiudono su di te con un rumore agghiacciante. Trovi la morte lontano da casa, nell'eterna oscurità del Rift.

422

Un contadino che lavora nei campi ti saluta poco dopo l'alba ed è onorato di portare in città sul suo carretto te e la tua prigioniera. Aspetti nella Sala del Trono che Cassandra si riprenda quando un caporale della Guardia reale viene a portarti un messaggio. Il Generale Gwyneth è uscita a cavallo assieme a venti vergini dello scudo per incontrare una Banda di Orchi che ora stanno marciando sulla città. Non passa molto che Gwyneth in persona viene a darti delle strane notizie. «Mentre avanzavamo verso la banda da guerra, gli Orchi hanno messo Foxglove su un cavallo e lo hanno colpito ai fianchi con la spada. Il cavallo è sfrecciato verso di noi mentre gli Orchi hanno abbassato le armi e si sono messi a correre; pare che abbiano semplicemente voluto consegnare nelle mie mani la traditrice Foxglove. Li abbiamo lasciati andare, mentre Foxglove è stata messa nel torrione del palazzo». Ringrazi Gwyneth e dai ordine che le prigioniere vengano portate nella Sala del Trono. Vai al **201**.

423

Un attimo prima di venir colpita, la sorella di Nullaq svanisce. Stavolta non si è resa invisibile, ma si è teletrasportata fuori dalla caverna. Puoi andartene im-

boccando il tunnel dal quale la maga è entrata nella caverna (vai al **370**) oppure attraverso l'uscita che lei ti ha indicato (vai all'**80**).

424

Dalla mascella del Verme del Mondo piombi poi in un tunnel oscuro in direzione del ventre. Ma il Verme del Mondo da tempo non possiede più quelle parti che un tempo erano stomaco e coda. Precipiti dunque giù da un buco in un vuoto nero come la pece. Il sibilo del vento ti riempie le orecchie mentre cadi sempre più velocemente nell'oscurità. Le grida degli altri risuonano sotto di te. Cassandra cerca di afferrarti, ma perde l'aggancio e si mette a imprecare disperatamente, sospirando che il suo dio non la aiuterà. Tu invochi Kwon il Redentore, ma continui a precipitare... finché non ti senti avvolgere da un filo di ragnatela liscio come la seta, che rallenta la tua discesa verso il centro di Orb. Ora cadi più lentamente, e infine atterri dolcemente in un grande bozzolo di seta. Una luce pallida e cupa incombe su di te e un grosso corpo rigonfio comincia ad avvicinarsi su otto zampe nere e pelose. Sei caduto nella ragnatela della Vedova Nera, dato che i suoi scagnozzi ti hanno attirato nel suo passaggio. Qui, al settimo livello, costituirai un succulento boccone per la Regina del Male, a meno che tu non riesca a vincere la disperazione e a trovare il modo di liberare Orb dalla sua più tremenda sventura.

INFERNO!

6

ninja

"Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo momento sei diventato un Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu.
Negli abissi senza luce del Rift, covo di esseri malvagi e potenti, due tuoi carissimi amici - Glaivas il Ranger e Doré Le Jeune il Paladino - sono tenuti in ostaggio. In cambio delle loro vite le forze del male reclamano lo Scettro e il Globo, simboli del legittimo potere che eserciti su Irsmuncast. Soltanto le tue formidabili arti di Ninja potranno mettere in salvo la vita dei tuoi amici e assicurare la pace alla tua città!

In questo libro il protagonista sei tu,
silenzioso come un'ombra nella notte...

copertina illustrata da Colin Sullivan

ISBN 88-7068-477-6

70684776

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu